
電玩玩味叢書系列022
ROLE PLAYING GAME超級總動員
農學書號:00199622
RPG特輯
究極完整版
1996.3.4
vol.3
慎重出賣
保証破關
SS版真·女神轉生
超詳細攻略大寶典
頂極絕品
限量特送
張張精選 張張夠力
獨家相送
超選名作RPG珍藏貼紙
感動收藏
超值圖鑑
完全收錄1995年1月-9月
全機種發售中
76款RPG
徹底包圍報告
無敵
獨家精緻單元
名劍寶刀大解說
[名品解說]
七嘴八舌 各有不同
[玩家眼中的RPG]
看看他們怎麼說
[RPG廠商留言板]
SD太郎鼎力助講
[RPG經典回顧
熱情特報 先睹為快
32款矚目動感新作
超新大放送
定價280
ISBN 957-10-0385-9
00280
9 789571 003856

喜新革面

攻略快報 TV.GAME

大變身

【半月刊】TV.GAME SUPER GUIDE

人氣不斷・佳評如漸・話題引發

每月5日・20日定期出刊・定價:150元

革新1號　革新2號

■各機種熱門軟體破關攻略
搶時效・快速攻略大綱羅

■好看單元獨門配方
●2001電玩開講
●太郎信箱
●名人話軟體
●眞女神轉生小說連載

好大魅力
讀者動員令全面發佈・廣邀天下電玩英雄共同參與

好大口氣
集印花送NINTENDO-64活動實施中

詳情速速參閱近期快報內容!

尖端出版
眞實電玩本色

RPG特輯 VOL.3 完全收錄95年1月-9月76款RPG徹底包圍報告 尖端出版 定價280

電玩玩味叢書系列022 ROLE PLAYING GAME超級總動員

農學書號:00199622

RPG特輯

究極完整版
1996.3.4
vol.3

慎重出賣 保証破關
SS版真・女神轉生
超詳細攻略大寶典

頂極絕品 限量特送
張張精選 張張夠力 獨家相送
超選名作RPG珍藏貼紙

感動收藏 超值圖鑑
完全收錄1995年1月-9月
全機種發售中

76款RPG
徹底包圍報告

無敵 獨家精緻單元

名劍寶刀大解說
【名品解說】

七嘴八舌 各有不同
【玩家眼中的RPG】

看看他們怎麼說
【RPG廠商留言板】

SD太郎鼎力助講
【RPG經典回顧】

熱情特報 先睹為快
32款矚目動感新作
超新大放送

定價280

ISBN 957-10-0385-9
00280
9 789571 003856

粹勵你的腦筋！

新世紀的遊戲

BATTLE TECH尖端科技戰棋邀請您

共同體驗模擬戰略遊戲SLG的原點！

BATTLE TECH的特色

- 玩家可以了解整個戰鬥流程的計算過程、參與度提昇。
- 玩家可以藉由與人的對戰交談互動、社會性濃厚。
- 擺脱舊有電腦遊戲規則制固定的遊戲規模、自由度極高。
- 後援戰棋組織陸續成立並將定期舉辦活動、大家一起來。
- 富含教育啓發要素可訓練遊戲設計創造、玩家即作家。
- 遊戲內涵具深度、引人入勝、愈玩愈有趣。
- 適合朋友、全家同樂、男女老幼都可以玩。



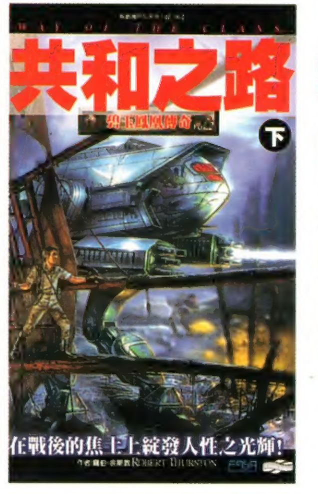
定價：999元

會員募集中！

現在立即郵購劃撥馬上成爲核心會員名額有限，敬請把握機會

每本定價：150元





同時發行!!

BATTLE TECH背景設定小說

「共和之路」

讓您更加溶入戰鬥模擬的世界。

聖劍伝説3

SEIKEN DENSETSU 3

攻略本全餐

賀

最暢銷不怕比較．口碑不是奇蹟．實力不容質疑！

欲罷不能

全部出齊

緊急再版

大受好評

全省狂賣



唯有最詳細的尖端出版攻略全餐
才能匹配系統最複雜、劇情最龐大的
重量級作品!! 敬請立刻"蒐買"

感謝全省玩家狂買熱購．踴躍支持～本社特別舉辦「知心贈知己」回饋活動！凡寄回【基礎知識篇】或【攻略引導篇】任一本書內所附回函，就有希望獲得「聖劍傳説３」音樂ＣＤ、角色卡片等獎品。當然，一次購買二本，寄回二張回函的玩家，機會也就更大囉～（註：完全攻略篇不參加此次抽獎）

■時間：1996年現在至1996年4月10日止，抱歉！逾時不候！

■公佈：於4月25日出刊之「電視遊樂雜誌」第212期中公佈．加油！祝您幸運！



原版音樂CD×5名



原版角色卡片×2名









ドラマティック・アクションRPG
FRONT MISSION
GUN HAZARD



ヒガン
火眼





Bahamut Lagoon™
バハムートラグーン

尖端出版 敬贈



Role Playing Game
角色 扮 演 遊戲

自1970年代，『指輪物語』正式出現在世人面前後至今亦不過二十多載，但是，『ＲＰＧ』～這個右手帶著把劍，左手拿著盾，穿著一身密不透風鎧甲的小戰士～卻早已深入全世界遊戲迷的心。從早期的桌上ＲＰＧ，到跳入個人電腦，轉戰電視遊樂器，ＲＰＧ走過的路是何其漫長。單看這小小的TV GAME世界，勇者鬥惡龍、太空戰士、薩爾達傳説、天外魔境、伊蘇國、聖劍傳説、復活邪神、女神轉生、鬥人魔境傳、地球冒險……足以留名電玩史的名作系列是何其多，何其久。帶劍披靡、殺魔滅龍；拿槍握鞭、遨遊宇宙……ＲＰＧ帶給玩家的是，無窮的想像空間及無止盡的夢想，玩家就有如演員一般地，體驗到各種不同的人生，或許有人會嘲笑這些玩家就像個呆子一樣，沉淪在軟體公司刻意設計出來的劇情中，但比起電視連續劇，或愛情小説等一成不變的東西，ＲＰＧ是不是還多帶給人們一種「參與的樂趣」及「成長的喜悦」呢？

在台灣，儘管早年一直受限於文字，玩ＲＰＧ的人屈指可數，但近年在大夥共同努力下，無師自通的玩家愈來愈多，能體會ＲＰＧ個中滋味的人已如雨後春筍般地激增，這對長年與ＲＰＧ爲伍，製作攻略的我們而言無疑是最好的鼓勵。也因此，『製作ＲＰＧ特輯』、『製作一本最完整的ＲＰＧ特輯』成了我們的一大目標。話雖如此，但這著實是件艱苦的工程，光是蒐集資料就讓小編忙得三天三夜都不得安歇，再加上內容實在是過於龐大，無法一本搜集一整年的所有ＲＰＧ，小編幾經考慮，是吃這個也癢，吃那個也癢…錯了！應該説是刪這個心痛痛，刪那個覺得要掛了，不知道如何是好。最後，在經過了數次的高「瘋」會議後才「脅迫」，又錯了！是「説服」貓仔哥及阿三哥，將95年份的所有ＲＰＧ分成兩本出齊，所以目前各位手中的這本算是95年上冊，收錄的是95年１月到９月，各機種的所有ＲＰＧ，至於10月到12月，精華全餐的下冊則將在今年的４～５月出版。雖然這有點兒對不起各位玩家，但這已是才疏學淺，腦筋鈍鈍的小編所能想到，最折衷的方法了，因此還望讀者見諒。不過，爲了彌補讀者無法一次看個爽的遺憾，「小氣」的編輯部這次也決定要難得大方一下，送個禮物給玩家好做爲對各位的補償，而這個「補償」當然不是貼紙或墊板這種小CASE，而是要送給每一位購買ＲＰＧ特輯３及４的玩家們一台NINTENDO 64主機!!不過～這當然是不可能的嘛，因爲要是這樣送，那小編大概明天就要準備回家喝西北風了。更何況，所謂天機不可洩露，因此詳細的贈品內容，小編我在此還是先賣個關子，等ＲＰＧ特輯４完成後再一併公開好了，希望各位在「４」完成之前都能記得保存下頭的印花，不要白白放過得到大獎的機會喲～～～



ＲＰＧ 特輯
３
印花
影印拷貝者無效

RPG完整保存版3

CONTENTS

名作中的名作・帶領您進入時光隧道

RPG名作回顧 4

發售軟體篇

PERFECT CATALOGUE

SFC

迷宮・攻略流程完整大解剖



四大特別報導





新作篇

NEW SOFT

負責人：黃鎮隆
發行人：黃鎮隆
總編輯：陳希芳
企劃主編：陳云云
企劃協力：章聖達、陳清淵、凌鑄松
美術主編：林文泰
文字主編：陳汝洲
編輯群：電玩編輯部
電腦排版：楊惠理
行政管理：廖桂華
財　　務：楊素慧
國際版權：許麗容
行　　銷：葛麗英

廣告專員：駱英毅
商　　管：蔡崇業
印　　務：陳嘉祥
出版者：尖端出版有限公司
社　　址：台北縣新店市復興路45號4F
讀者來函請寄：電玩編輯部
／企劃部：新店市復興路45號6F
電　　話：（02）218-1582(代表線)
F A X：（02）218-2046
總經銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：（02）917-8022
印　　刷：僑興彩色印刷股份有限公司

地　　址：台北縣新店市中正路501之15號
帳　　戶：尖端出版有限公司
劃撥帳號：05622663
法律顧問：北辰著作權事務所蕭雄淋律師
地　　址：北市大安區師大路86巷15號1F
新聞局登記臺業第2680號
售價280元
1996年 3月初版

RPG的回顧

責任發言人：ＳＤ太郎

說起ＲＰＧ這個名詞，相信大家已經全然不會陌生，它便是大家最喜歡的角色扮演遊戲！而SD太郎和ＲＰＧ的淵源可以說是非常的深！當我第一次接觸到它的時候，我便知道它將會和我的生活成爲它不可分的好朋友！在這麼多年的遊戲生涯中，從還早的掌上液晶單一程式的電玩，一直到賓果、阿羅士、任天堂、ＰＣＥ、ＭＤ、乃至經後來的ＳＦＣ、NEOGEO、PS、３ＤＯ、PC－FX的上市，看了十多年電玩的來來去去，以及科技演進的步步足跡，這一路走來可以說是酸甜苦辣自在心中了！

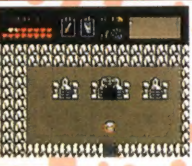
從第一次寫FC卡帶「暗黑神話」攻略至今，也不知是過了多久的時光，不過我記得好像是「電視遊樂報導」的前身刊物，也就是「電視遊樂情報」的11還是12期刊出的，我想不用我說，大家應該知道也大概與７、８年的時光了！唉！太郎也老了啦！所謂一代新人換舊人，現在看見很多電玩攻略高手們，其筆法也是令人大爲激賞，有時甚至不輸日本原文的攻略本呢！

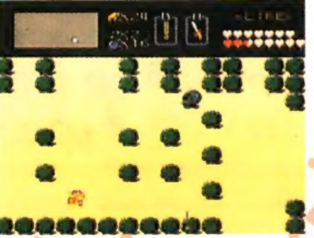
總之一句話，電玩的世界永遠是適合男女老幼們一同「雅俗共賞」的！而ＲＰＧ的世界呢，又是其中最多采多姿的一個遊戲類型，我在有幸受邀爲ＲＰＧ的過去的現在的軟體中，寫出自己心中的感想，在此至感榮幸，也倍感任務重大W因此也下了一番功夫，搜集了一些資料在腦中後，才得以在此「舞文弄置」一番！希望各位多多指教，太郎和大家永遠都是電玩的好朋友，不管10年、20年都不會改變！

軟體名稱：薩爾達傳說

軟體原文：ゼルダー傳說
製作公司：任天堂
對應主機：FC（任天堂紅白機）、SFC（超級任天堂）








說起此款軟體，可以說是任天堂公司兩大ＲＰＧ王牌作品之一，另一款是地球冒險（マザー）。當年它是以動作ＲＰＧ的型態發售，並且在初期只有磁碟片的版本，但這仍不減它的魅力！在當時磁碟系統便依靠了此款軟體創下了相當高的業績！

太郎最記得那時我偶然經過小賣店的門口，看見了正在展示的此款作品，當我聽見了它那優美的標題音樂和看見了螢幕上那緩緩流下的水流後，我可以說是傻在當場，ＭＹ LOVE！這種一見如故的感覺，實在是令人感到無比的深刻！做爲任天堂的王牌ＲＰＧ作品之一，可眞說是當之無愧了！

而在多年之後，ＳＦＣ上也登場了此款作品，由於16位元的表現出色，因此也讓該軟體在一發售之後便立刻大受好評！同時在解謎性及遊戲上，有延伸了不少前作遊戲的優點，又能適時的表現出更具魅力的超級任天堂風範，可以說是相得益彰，又相輔相成了！

而在未來將要在96年４月登場的「任天堂64」主機，無獨有偶的仍要把此標題的作品當成是重點項目來推出，看來咱們尖耳朵的主人公可是倍受榮寵呢！而據本公司去日本當地採訪初心會時所看見畫面後指出，可眞是嘆爲觀止哦！相信大家可以開始期待了！



軟體名稱：鬼太郎2代



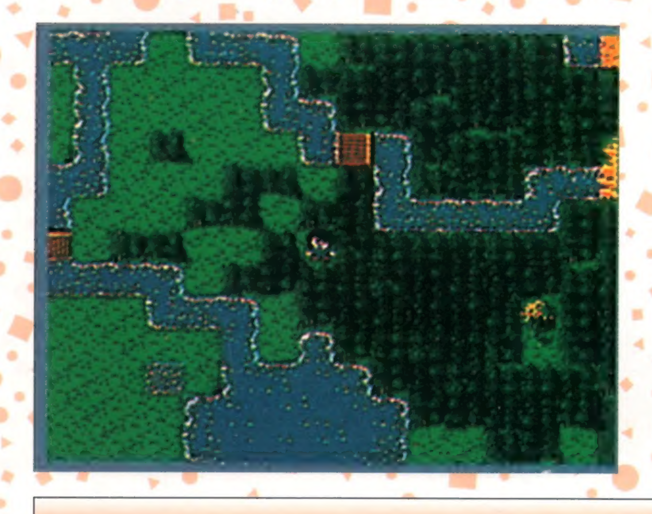


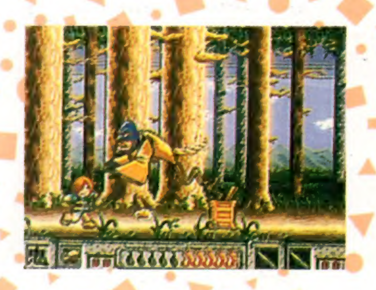


軟體原文：ゲゲゲの鬼太郎2
製作公司：萬岱
對應主機：FC（任天堂紅白機）

此款作品可以說是在早期相當轟動的作品！曾經在敗賣排行榜中高居第四名的寶座。現在再次回顧此款太郎最早破關的十款ＲＰＧ之一的名作，心裡也是十分的高興！因爲在當時我眞的爲了此款作品而廢寢忘食呢！

此款作品在當時是有小說、漫畫、卡通、攻略本在市面上流通，因此早在Ｉ代的動作遊戲發售時，我們就曾瘋狂的玩了一陣，當然在ＲＰＧ發售後，也必定吸引了大家的注目了！那時它以精緻的戰鬥畫面首稱，鬼太郎會在畫面上以行動的方式來攻擊呢！而它的謎題也是不簡單，加上在地形上有所謂高低差的分別，因此行走起來也是令人要處處留心哦！不過眞的是很好玩哦！





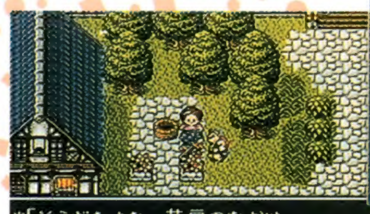
軟體名稱：勇者鬥惡龍系列

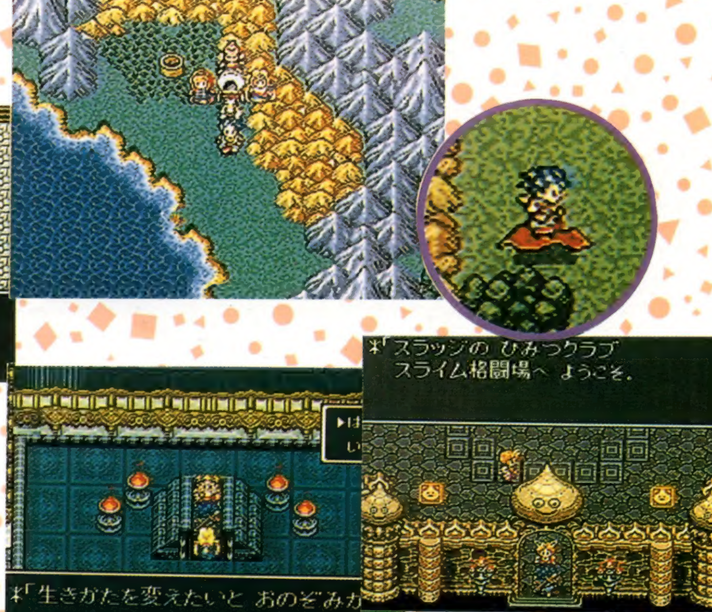
卡帶原文：ドラゴンクエストⅠ～Ⅵ
製作公司：艾尼克斯
對應主機：FC（任天堂紅白機）、SFC（超級任天堂）

ＲＰＧ的王者，永遠不滅的神話！在日本有「國寶」之稱的電玩軟體，便是由三位大師合作所創造出來的電玩話題，他們分別是劇本～堀　井雄二、插畫～鳥山明及音樂～杉山孝一。

他們挖空心思所創造的這個系列軟體，可是說是在所有的ＲＰＧ軟體中具有示範作用的標竿，在最早的Ｉ代中，我們只能感受到它的劇情和對白中所透露的不凡韻味，而當Ⅱ代發售後，可以說是把此軟體推上更高峰的原動力！當時已經造成話題的Ⅱ代，太郎我可是很辛苦的玩它，因爲抄密碼有53個字，若是常抄太累了，而倒楣的是，有時停電就毀了！這便是有沒有電池記憶的差別了！說起來辛苦，我練到全員最高級才過關的！

當Ⅲ代出來後，由於爲了貪小便宜，所以我買了台版的卡帶，卻因爲電池常失效而被洗掉記錄，有時氣的眞想把主給丟掉呢！但是它的職業系統非常的好玩，轉職也更有意思。





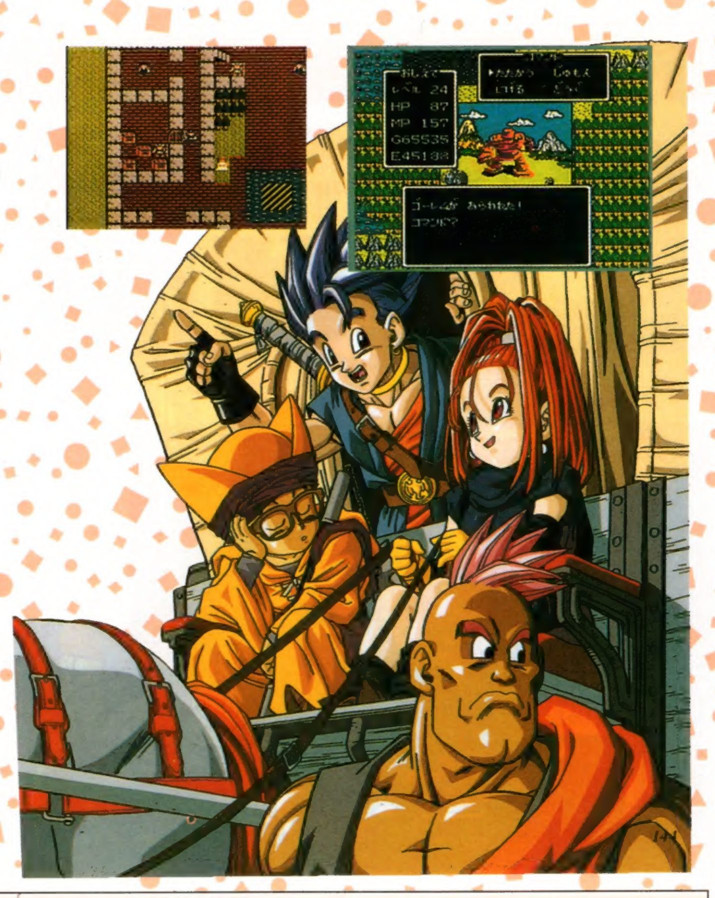
！當時在玩家中成爲茶餘飯後的話題。而它的名號也至此如日中天，曾創下發售當天日本舉國學生蹺課去買卡帶，各小賣店門口徹夜排起了上千的人潮守候購買卡帶，在台、日當地的報導雜誌及電視中都有大篇的報導！

在Ⅳ代上市之後，以有別於前作Ⅰ～Ⅲ代洛特傳說的故事，而成爲以天空一族神話爲主題的故事！同時首次採用AI戰鬥的方式在故事的第5章劇本中作戰！由於陣容龐大，可以說是強大的勇者組合。



而Ⅴ代可以說是千呼萬喚中才在ＳＦＣ上推出的！而我認爲Ⅰ～Ⅵ代中，最有劇情會令人感到感動的一款作品！你伴隨著主角由小到大，從生離死別到結婚生子，一直到最後爲了正義而毅然決然的踏上征途，整個音樂、故事，都令人太受感動了！我把它當成最鍾愛的軟體，而它可以找怪物加入伙伴的系統，也令人十分的感到新奇！除此之外，有空去賭場坐坐，也是十分有趣的事哦！

最後要想到的是Ⅵ代，它可以說是歷經由一段漫長的時空才推出的！我在看見了Ⅵ代之後，也很開心的在觀看了一段時間後，高興的說：「這就是勇者鬥惡龍的風格！」而在玩的時候，也感受到它承襲了勇者的風格，但是在解謎性上又更爲提高了！可是劇情上似乎就薄弱些了！希望未來Ⅶ代推出時能更爲令人激賞！



軟體名稱：女神轉生系列



軟體原文：女神轉生系列
製作公司：拿姆科、亞特拉斯
對應主機：FC（任天堂紅白機）、SFC（超級任天堂）、PCE CD-ROM、SS（土星）

要說到3D RPG最出名的軟體時，那非此款軟體系列莫屬了！而它所創造的怪物合體方式，也是最爲人所津津樂道的！而此軟體在早期是由一個名叫亞特拉斯的小組所製作，而由於當時他們只是小廠商，因此把軟體變由拿姆科掛名發售，因此也算是合作發售了！而此一情況在ＳＦＣ上市後，便正式的變更了發售公司，而改由亞將拉斯自己來發行了！而名稱上爲了有所區別，也改名爲「眞・女神轉生」。

在FC、SFC，致於PCE之中，我認爲最好玩，就要算是那Ⅰ代了！因爲它可以說是最早有完整故事架構的軟體。同時在日本也有動畫及小說上市，在推波助瀾之下，可以說是相當成功的作品！而它也是太郎當年最喜歡的卡帶，常爲了怪物配對而傷腦筋！更扯的是，也玩壞了一台電視呢！

而在最近次世代主機的SS上，此標題也在該主機發表了最新作品。由於32位位主機高性能的演出，使得序幕一開始所營造的氣氛便十分的成功！而在故事性上，它和FC的Ⅰ代一樣，讓人深刻感受到是由故事牽引著遊戲進行的，而且十分的忠於原味！怪獸的配置是令各位說不出的暢快，那動畫效果眞是精彩無比！太郎眞想好好的玩一玩呢！

軟體名稱：太空戰士系列

軟體原文：ファイナルファンタジーI～VI
製作公司：史克威爾
對應主機：FC（任天堂紅白機）、SFC（超級任天堂）

在ＲＰＧ的玩家口中，勇者鬥惡龍（以下簡稱DQ）和太空戰士（以下簡稱FF），常是兩派人馬拿來互相比較的日本ＲＰＧ招牌作品！而一向屬於一面倒優勢，凌駕於其它ＲＰＧ作品名聲上的DQ，是在Ⅱ代發售時才露出了頭角，而FF都是在Ⅰ代便備受注目了！說也奇怪，DQ出到Ⅲ代後，FF的Ⅰ代才剛剛要推出，但現在整體來說，FF可算在時效及品質上愈來愈被大家所認同了！

無獨有偶的，在FF上的歷代製作陣容中，也是有３位主要構成人員相當出色地賦與了此軟體生命！他們分別是劇本～坂口博信、插畫～天野喜孝以及音樂～植松伸夫。太郎非常欣賞後兩者，而天野喜孝的畫我也相當的喜愛，它的年曆我也收集了不少呢！而植松伸夫的音樂更令我著迷，FF所有出過的cd，我大概９成以上都買了，目前正朝100%前進中！

而就軟體而言，FCⅠ～Ⅲ代之中，故事性要算Ⅱ最好了！但是蠻淒涼的，我還是比較喜歡快樂一點的結局的！而Ⅰ代的職業系統是最令我著迷的！在說軟體之中，透過組合的不同，大家可以有不一樣的玩法，也多了不同的樂趣了！特別要提出一件事，因為太郎每次遇見FF迷時都會問他，當Ⅰ代的遊戲開始時，在你解救了公主並受委託去伏魔時，在踏過王城這方的長橋會出現一幅靜止畫，四個冒險者的影子伴隨著飲水的馬匹，流暢的序幕音樂和故事緩緩的釋出，那感覺尚如觸電般的感動呢！



而在Ⅲ代最大的感覺便是，世界變大了！不但是故事、事件、職業都讓人目不暇給、陸、海、空３方向繞著世界走的方式，也讓人驚訝不已！也讓更多人對此軟體產生好感了！到了ＳＦＣ時代的Ⅳ～Ⅵ代，畫面及音效精緻的程度，會令人立刻感受到FF系列軟體在FC及ＳＦＣ有了相當大的成長，這一點便是DQ所不及的！在任天堂64上市後，FF和DQ的爭霸也一定會延續下去的，但本來究竟誰消誰長，那又是另一種不同的未知數了！

軟體名稱：天外魔境系列

軟體原文：天外魔境系列
製作公司：哈德森
對應主機：PCE CD-ROM、SFC（超級任天堂）

以磅薄氣勢、王牌製作為新求的此款作品，可以說造就了另一個電玩神話的地位。當年Ⅰ代上市時，它是PCENGINE CD-ROM２的第一款ＲＰＧ作品，雖然最大的致命傷是它的讀取速度，但是在其光芒四射的影音效果搭配上，大家早已忘了忘的缺點了！我最喜歡的便是坂本龍一的序幕音樂，真不愧是奧斯卡金像獎最佳電影音樂「末代皇帝」之一，由此軟體便可以看出該公司的用心良苦了！

而在數年後，Ⅱ代在造勢之下隆重登場！由於技術在這一段時間中大幅的提升，因此大量的運用動畫技巧，而世界地圖、故事劇本，比前作大大的提升了數倍，使玩家在玩的時候相當的「辛苦」！但也十分的值回票價哦！而而最讓我喜愛的要算是一向在宮崎駿監督的動畫中擔當音樂者的久石讓，也為Ⅱ代的音樂做了一番完全不同風格演出！其中我最喜愛的是歌舞伎團十郎了！只要他一登場，便會引發一連串的笑料！尤其他和菊五郎對決的那一段，真令人噴飯！他的魅力甚至能使哈德森在日後還為他推出以他為主角的單一標題遊戲呢！

在去年的12月，超級任天堂也推出了另一款同標題，但差別是零代（ZERO）的作品，並且採用內部暗藏時刻的系統，使得內部一些設定會隨時間而改變！大家在聖誕節、還是元旦時，有沒有拿到好東西啊？而此軟體承襲了一貫要你驚奇的本性，竟以72M的大容量來壓縮至40M的容量中，而且以價位不超越日幣10,000元做為促銷，難怪會成為大家的搶手貨了！而且太郎在一開機玩了一會之後，便明白此軟體肯定會紅了！未來在SS和PC－FX上仍要推出以此為標題的遊戲，希望他們也會有好的表現！



軟體名稱：伊蘇國系列

軟體原文：イース I－V
製作公司：哈德森、東京書籍、日本法爾康
對應主機：FC（任天堂紅白機）、PCE CD-ROM2、SFC（超級任天堂）、MD（SEGA 5代）



最浪漫的冒險，最勇敢的主角！爲什麼如此說呢？因爲此款軟體不論是那一代，或用那一台主機，它的主角永遠就是只有一個人，所以這也可以說是考驗各位玩家的技術及耐力哦！而由它所創造的獨特敵我雙方在接觸時，血量在畫面上表示的方式，也是令人所感到深刻記憶的！

此軟體最早是在FC上登場，當時便曾令玩家掀起一陣好奇的心態想要去遊戲，而當PCE的CD版「伊蘇國Ｉ、Ⅱ代」推出後，不少人馬上砸錢買了此一主機，太郎本人也正是爲了它，而下定決心成爲CD-ROM２的支持者了！之後陸陸續續的推出了Ⅲ代及Ⅵ，PCE的CD-ROM２版軟體可說是一款比一場精彩！尤其是由日本以「浪漫飛行」成名的「××俱樂部成員「××君」擔任配樂，更是令人嘆爲觀止！像不少次我們都把它的遊戲軟體CD，放入唱盤中聽取音樂呢！

而在日子一久之後，伊蘇國目前似乎已有勢微的現象！因爲原先在PCE上它都是固定的CD-ROM２作品，但是現在由於PC－FX的市場不大，使得哈德森在後續的開發計劃上遲滯不前，這使得此軟體在SFC上由日本法爾康先推出了V代，但據消息靈通者指出，並沒有受到太多的看好，也因此太郎也在著急，伊蘇女神所帶來的神話，是否會就此消失了呢？

後　記

大家是否很訝異！太郎爲何只評論了少數幾款軟體？其實太郎認爲好的RPG作品實在太多太多了，像PCE中以戰鬥和畫面設計精美的幾款作品，如戰鬥裝甲人、弁慶外傳、邪聖劍、凄之王、冒險少年、銀河戰士錄、光明八勇士、屠龍記、天使之詩、魔晶傳說…等等，不都令人嘆服嗎！

而在MD中，銀河之星、石中劍、夢幻之星、戰國傳奇、冒險少年，乃至後來的SS上魔法騎士、陽光戰士、王國傳說，也都是相當不錯的！至於在FC→SFC上，好玩的RPG更是不勝枚舉！如眞田十勇士、吞食天地、大盜五右衛門、七龍珠、魎魍戰記、貝獸物語、霸邪的封印、復活邪神、聖劍傳說、超時空之鑰、天地創造、神龍奇兵、桃太郎傳說、王者之師…等等，再加上後來PS主機的妖精戰士，老實說，可玩的還眞不少，以上僅是太郎所能想到的一小部份而已，而爲什麼太郎只針對幾款遊戲回憶呢？老實說，那便是一種感覺！我對第一眼所接觸的東西，要是有很熟悉的親切感時，那便會特別的記住的！

玩了那麼多的遊戲，也寫了不少的攻略，總是認爲若能把RPG的精采故事和內容以筆寫出來的話，那將是一件快樂的事！所以這麼多年來，便常和各位紙上談「心」，也交了不少的朋友，同時也有不少感動的故事深植腦海！套一句李立群的廣告詞：「在人生的舞台上，我經常扮演別人，同時也扮演我自己！」我想這句話在每位RPG的玩家身上，當結局出現，朝陽由窗外映入了眼中時，您更能對此句話有所感觸吧！

在１月19號，本社正式將改制後的「電玩攻略快報」推出後，可以說提供了台灣的電玩迷們一個夢的園地！在書中有出自各位玩家靈秀的筆所寫出的各個攻略故事，也有和全國電玩迷交「心」的許多本土園地，是可以讓想要在全國最暢銷的電玩唯一「攻略誌」中展露頭角的您所設。

在此太郎誠心的邀您一起來加入該書的作家陣容，同時日後該刊也將舉辦各式各樣的活動，來和每一位電玩的朋友說天說地，亦成是上場競技。希望每一個玩家所散發的熱情，可以讓「電玩攻略快報」的光芒照耀這片電玩玩家心中所要的大地。

應募專線：(02)2181582轉157
來信請寄「台北縣新店市復興路45號６樓～電玩攻略快報編輯小組，SD太郎收」。誠心邀約、不見不散！






SUPER FAMICOM 10
PLAY STATION 113
SEGA SATURN 120
3DO 128
PC-SCD 135
MEGA DRIVE 144
GAME BOY 149
GAME GEAR 155
發售軟體篇
PERFECT CATALOGUE



エストポリス傳記 II

四狂神戰記 II

●廠商／泰德●發售日／95年 2 月24日●價格／￥9980

編輯部的話

具有愛情羅曼史風格的ＲＰＧ遊戲第２代，如今又在ＳＦＣ上登場了。除了保留原有的優點之外，在魔法系統之上也比以往更為方便，另外還增加了一個「憤怒點數」，一定要來體驗一下才行！

評價表	
故事	9
系統	8
畫面	7
難度	7
保存	6

令人驚異的「四狂神戰記 II」登場！

因具有愛情羅曼史的風格而成為ＲＰＧ玩家熱門話題的「四狂神戰記」，如今又在ＳＦＣ之上推出續篇了！本作品雖然稱為「Ｉ」的續篇，但其實故事的年代卻較「Ｉ」為早。作品中除保留了那種有點可笑的台詞風格，另外也增加了一些新的要素哦！

真是難為情！



▲在本遊戲中，感情的表達非常直接，玩家在遊戲時也可能會因此而顯得不好意思哦！



◀在迷宮之中有許多的陷阱。

▶戰鬥畫面的背景會因地形而不同。

新舊交雜而作的ＲＰＧ遊戲

可信賴的同伴！

▲膠囊魔物即使死亡，也會在下場戰鬥之中因ＨＰ全滿而復活。

▼打倒敵人獲得經驗值後，等級就會慢慢上升。



▶最右方的即是膠囊魔物。玩家不必對其下達指令，牠就會自動幫忙作戰。

就是這個傢伙？

更為方便的魔法及憤怒系統

與衆不同的魔法系統

在ＲＰＧ遊戲之中，最能夠表現出華麗畫面的要點之一，就是在使用魔法之時了。在本作品中的魔法系統和「Ｉ」有些不同。在前作中，魔法分為對個體、集團和全體，若是範圍不同魔法就不同；但是到了「II」中則無此差異，同一種魔法可隨玩家使用，甚至在和３體敵人對戰時，都可只對其中２者施行魔法就可以了哦！

全新的〝ＩＰ〞系統

在戰鬥畫面表示之時，除了原有的角色狀態表之外，又增加了一個新的ＩＰ表示。而這個ＩＰ計量表的別名就是「憤怒點數」。當受到敵人攻擊之時，這個量表就會不斷地累積，待集氣到一定的程度之後，即可以用特定的道具來使出強力的必殺技。不過，由於此種道具並不多，因此玩家一定要努力地將這種特定道具找出來。

利用各式各樣的動作和技巧來解開謎題！

STEP 1

學得各式各樣的動作

在本遊戲的迷宮之中，重重的難關都必須要靠主角的機智解決。首先最重要的，就是要學會基本動作。

飛降

這是從有高低差的高處向下降落的行動，只要是有箭號的地方即可嚐試。



▶依箭號的方向移動即可。

推動

以方向鈕＋Ⓐ鈕，就可以移動某些個特定的柱子或磚塊。但必須注意，因為並不能使用拖拉的方式，所以若推到角落時，就可能動不了囉！



▶在開關上置放重物後門就會打開。



▶此時放上柱子即可解決。

可推動的東西

柱子



磚塊

拿起來

至於瓦罐和木箱則只要用Ⓐ鈕即可輕鬆地將之舉起，而再按一次則會放下，這也是遊戲中最簡單的技巧。

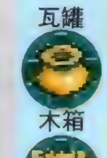
▶也能夠將瓦罐或木箱舉起來。

牆壁移動了！

▶將瓦罐放在開關上面，牆壁即會移動。

可拿起的東西

瓦罐

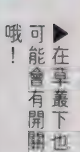


木箱



斬切

可用劍斬切擋路的雜草，也有可能在其下發現開關哦！

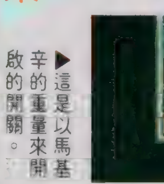


▶在草叢下也可能會有開關哦！



搭乘

有些開關可能非得要馬基辛乘上後才會切換，也有會改變形態的地板。



▶這是以馬基辛的重量來開啟的開關。

STEP 2

活用各式各樣的技巧

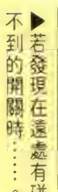
在迷宮的難關之中，有些謎題不是光靠基本動作就能解決的，此時就必須活用道具和技巧了！

弓箭

使用弓箭不但可以讓敵人暫時停止活動，也可以用來啟動在遠處的開關哦！



▶可使敵人在一時之間停止不動。



▶若發現在遠處有碰不到的開關時……。

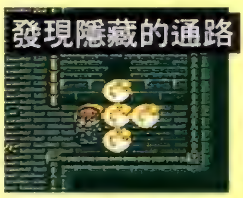




▶用箭射過去啟動開關即可，火焰箭亦同。

炸彈

炸彈的功用是拿來破壞有裂痕的牆壁或是木箱，在放置後離開6步或揮劍6次即會爆炸。



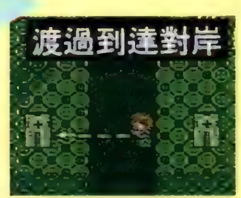
▶在有裂痕的牆壁中可能藏有通道。

破壞木箱

▶炸彈可破壞木箱，但無法破壞瓦罐。

繩鉤

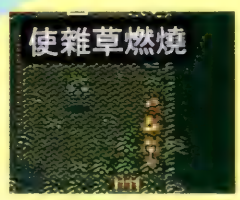
以繩鉤刺向對岸的柱子後即可通過。



▶看到對岸有突出的柱子即可使用繩鉤。

火焰箭

若是射出火焰箭，可將一整排的雜草燒去。



▶可一口氣燒掉一整列雜草的火焰箭。

這一次的主角就是他們!!

在這一次的「Ⅱ」之中，活躍的角色馬基辛、西蓮娜、凱和亞迪全都是在“虛空島戰役”中活躍的角色。在此敍述的故事，就是他們在參加“虛空島戰役”之前的事。同時也會將馬基辛和西蓮娜的關係做一個詳細的交待。



西蓮娜：雖然身為女性，但卻擔任王立軍隊長一職。

凱：自誇在丹貝爾附近所向無敵的劍士。

馬基辛：從懂事以來即會用劍的青年，工作是擊退魔物。

亞迪：愛好自然的妖精，會在某事件中碰到馬基辛。

在前作之中亦曾出現的角色



▲玩過前作的人應該都還記得這些角色吧！

ヤムヤム
地底王子大冒險

●廠商／萬岱●發售日／95年 2 月17日●價格／￥9800

編輯部的話

「地底王子大冒險」這一款可愛的動作RPG，是由主角馬古馬古和神獸亞姆亞姆在世界上不斷地旅行，一面解決鎮上的事件，一面消除敵人，以回復世界和平的遊戲。玩家要不要也來感受一下呢？

評價表	
故事	■■■■□□□□□□
系統	■■■■■■□□□□
畫面	■■■■■□□□□□
難度	■■■■□□□□□□
保存	■■■□□□□□□□

地底王子開始冒險囉！



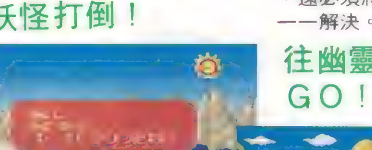
某一天，馬古馬古在父親巴古巴古說出：「請為了守護地上的和平出去旅行吧！」之後即踏上了旅途……。「地底王子大冒險」的故事就是這樣開始的。此遊戲是一款事件非常多樣化的動作RPG，主角必須和神獸亞姆亞姆一面打倒阻擋的敵人，一面從一個城鎮到另一個城鎮，將各地所發生的事件一一解決，以守護這個世界的和平。



在城鎮中有不少事件在等著你哦！

在亞姆亞姆所拜訪的各個城市之中，會出現許多為了要回復世界上的和平而引起的事件。而在移動至發生事件的目的地時，則是採用了具有動作要素的3D畫面，玩家的目的就是要平安地到達目的地，將造成世界混亂的妖怪全部掃除，並想辦法讓妖怪變成朋友，以回復大地的和平。

將幽靈鎮中的妖怪打倒！



▲據說在南邊的幽靈鎮上出現了妖怪！？神獸亞姆亞姆，上路吧！

往幽靈鎮前進 GO！GO！

▼在前往幽靈鎮的路上，還必須將阻礙的敵人一一解決。



把敵人通通清掉

和平來臨了嗎？

▼要讓幽靈鎮回復和平，只要讓一個妖怪變成伙伴就行了嗎？



▲將怪物掃除之後，發現幽靈鎮其實是個很美麗的地方！

哇！趕快打倒煩人的敵軍！

在往城鎮或目的地移動的3D畫面之中，常常會發現各式各樣的道具，以下就將基本的道具加以介紹。另外，在城鎮中也可以購得能一掃敵人的各式炸彈哦！



◀小心不要中了敵人的子彈哦！

各式各樣的道具！



藥草
◀可使HP少量回復的藥草，看到一定要記得拾起。

羽毛
◀這個則是可以在一定時間內於空中飛行的方便道具。

星星
▶在一定時間內呈無敵狀態，即使碰到敵人也沒關係。

蚯蚓
▶這是一種回復的HP值比藥草更高的好用道具。

使用炸彈吧！

閃電

隕石

▼比閃電更厲害的炸彈，即使是子彈也可一起消除。



▲利用閃電的威力將敵人一掃而空，但仍要小心子彈！

ファーランドストーリー

劍士法蘭多

●廠商／帕布雷斯特●發售日／95年 2 月24日●價格／ ¥10800

編輯部的話

本款遊戲是由原先在個人電腦上大受歡迎的兩款作品融合而成的模擬ＲＰＧ大作。同時，為了迎合一些低年齡層的玩家，在操作系統、畫面及角色的構成上，均有極佳的設計，涵蓋的年齡層極廣。

評價表	
故事	■■■■□□□□□□
系統	■■■□□□□□□□
畫面	■■■■□□□□□□
難度	■■■□□□□□□□
保存	■■□□□□□□□□

在個人電腦上大受歡迎的模擬ＲＰ



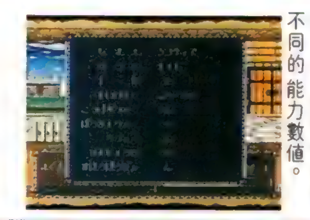
在個人電腦上以「劍士法蘭多」和「劍士法蘭多傳說～亞克王的遠征」2 款遊戲大受歡迎後，終於要移植到ＳＦＣ上了，而且還是將 2 款作品合而為一的大作呢！

在本遊戲年齡層設定上，是製作成即使是低年齡的玩家都能在其中獲得極大樂趣的模擬ＲＰＧ。內容十分豐富，然而在操作系統上卻顯得十分地簡單，再加上融合了 2 款作品的精華，玩家絕對不能夠錯過哦。



具有各種各樣的職業！

在本遊戲中的各個角色各自擁有許多不同類型的職業互相對應，而各種職業皆有其獨自的特徵，這也是本遊戲中極具個性的一個部分。依據各種職業的不同，在達到一定的等級之時，就能夠學會使用各式各樣的道具，也能夠再進行轉職哦！



◀各職業都各自有著不同的能力數值。



超級可愛!!不可不看的ＳＤ戰鬥畫面!!

本遊戲的另外一個特徵則在於其戰鬥畫面。畫面中可看到主角們滑稽可愛又多彩多姿的戰鬥動畫表現，一看就讓人覺得很有趣。即使是長時間地玩下來都不會覺得無聊。只是玩家還是要注意眼睛就是了！

菲莉歐

～故事概要～

在劍士法蘭多的世界之中，除了人類之外總共有 4 個主要的種族，各有各的特色。

像是其中的妖精一族，就具有美麗的容貌和較人類為長的壽命。

而特瓦夫族，也就是地底人。因身高較矮小，體型比較圓滾肥胖，然而卻能夠作出非常精緻的手工藝品。

海女一族，則是具有美麗容顏而且背上生有雙翼的大海女兒。

這 4 個種族與人類均衡地支配了世界的大半陸地，並過著和平的日子……直到有一天魔王來襲。

為了抵抗魔軍，爲將魔王趕回魔界，人類協力建立了菲爾薩利亞王國。

然而王國中雖然持續加強防禦，魔物卻仍在城外不斷地徘徊……這時，雙親為魔軍所擄的主角亞克，轉眼也18歲了……。



永遠のフィレーナ

復國恩仇錄

●廠商／ＴＩＭ●發售日／95年２月25日●價格／￥9800

編輯部的話

這一款「復國恩仇錄」不但具有非常壯大的故事劇情，同時在戰鬥畫面中也下了不少工夫，除採用了即時戰鬥系統外，也追加了可利用多種武器的戰鬥模式，包管讓常覺得戰鬥無趣的玩家大呼過癮。

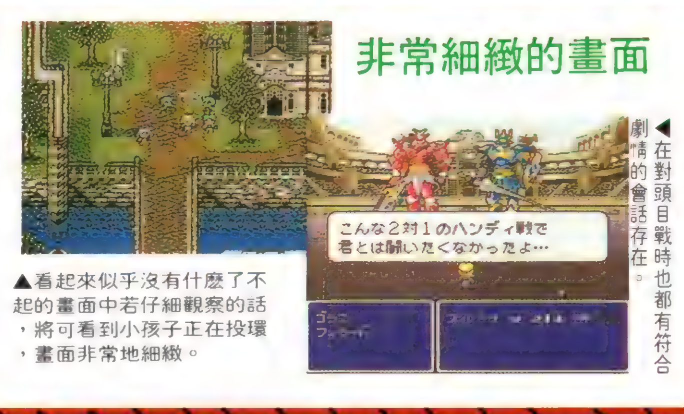
評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

爲復國而隱藏女性身份的菲雷娜

常因爲遊戲單調的戰鬥感到無聊嗎？那麼現在告訴你一個好消息，那就是以儲備戰鬥和許多特殊技巧讓玩家絕不會感到厭煩的ＲＰＧ遊戲「復國恩仇錄」早已在ＳＦＣ中登場了。

在遊戲中主角菲蕾娜的目的就是要將復興被帝國所滅的菲羅色拉王國。而在戰鬥之中，玩家還必須要解開菲蕾娜為何被當作男兒養育的謎題。

非常細緻的畫面



▲看起來似乎沒有什麼了不起的畫面中若仔細觀察的話，將可看到小孩子正在投環，畫面非常地細緻。

◀在對頭目戰時也都有符合劇情的會話存在。

STORY

在帝國因近代文明而繁盛的背後，其實是經由許多被稱作「庫雷奇亞」奴隸的犧牲下所換來的。這個事實的背後意義，就是帝國人根本不把庫雷奇亞的死亡當作一回事，甚至還要欣賞他們互鬥的戰鬥秀……。就在身為庫雷奇亞之一的主角菲蕾娜被派出場參加戰鬥秀的當天，菲蕾娜卻意外地發現自己竟是被帝國所滅王國的繼承者，從此而踏上了與帝國決戰之路。

下了許多工夫的戰鬥畫面



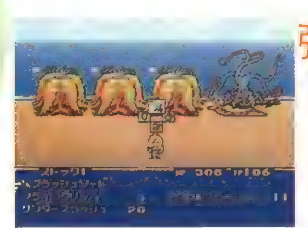
菲蕾娜

▼菲羅色拉王國的唯一繼承者，隱藏了女性的身分而展開旅行。其名字菲蕾娜則代表「海之魂」

莉拉

▲雖然知道菲蕾娜的女性身分，卻以其妻的名義跟著到處旅行，非常關心菲蕾娜。

在「復國恩仇錄」的戰鬥系統之中，不但採用了即時戰鬥系統，同時在許多細節上也下了不少工夫。例如最多可以裝備３個武器在身上，然後在戰鬥時即可視情況來選擇武器的儲備戰鬥模式，或是可以充分得知目前自己回合數的戰鬥量表等，都對玩家的操作帶來許多便利。另外，特殊技的使用也是威力超群，可讓玩家充分體會戰鬥之樂。

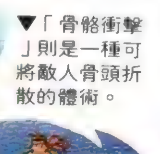


▲若使用方向鈕的話，即可切換武器。

強力的特殊技巧



▲跳躍起來斬切敵人劍技的「飛翔斬」威力極大。



▼「骨骼衝擊」則是一種可將敵人骨頭折散的體術。

ラストバイブルⅢ

女神轉生外傳Ⅲ

●廠商／亞特拉斯●發售日／95年３月４日●價格／￥10800



編輯部的話

大家所熟知的「女神轉生」系列，如今又以外傳的身分再度登陸ＳＦＣ。除了延續系列作的基本系統並且加以大幅改良之外，另外又加入了一些新的系統，讓遊戲的進行更順手、更方便哦！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
畫面	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

導入更具魅力的新系統

在ＧＢ版中被加上了「女神轉生外傳」之副標題的本遊戲系列，在這一次發售ＳＦＣ版本的「Ⅲ代」時，就也一起取名為「女神轉生外傳」了，不過，這兩個故事可是完全獨立的哦！

在ＳＦＣ版本之中，除了故事劇情原創之外，在會話系統和仲魔系統這兩方面都有了長足的進步，再加上新系統的導入，玩起來可是比過去曾經發售的女神轉生系列作品更有味道，也呈現了新的一面，如果你已是本系列的愛好者，就更不可錯過了！

經過強化的會話系統

在繼承了「女神轉生」遊戲系統的本遊戲之中，最具特徵的就是會話系統了，雖然在ＧＢ版中已有此一系統，但在ＳＦＣ版中更加入了魔物的感情參數，因而變得更有樂趣。另外，在會話之中，也可能會因為回答的方式或是反應的時間，而使魔物反應改變的“即時會話系統”也依然存在。

依會話內容而產生的結果			
1	獲得仲魔	7	敵方攻擊力上升
2	將仲魔一起帶走	8	敵方混亂
3	獲得金錢	9	敵方受驚而死
4	我方奇襲	10	封住敵方魔法
5	敵方奇襲	11	會話角色的MP減少
6	敵方攻擊力下降	12	戰鬥結束

魔法的威力調整

在新的系統之中，首先最需加以一番介紹的就是這個「魔法的威力調整」，也就是說，在遊戲中玩家可以自行調節使用魔法的ＭＰ消耗量。另外，消費ＭＰ的設定魔法共有主角的魔法和莫裘瓦所使用的冷凍魔法兩種。



▶可自由設定的魔法共有兩類，分為主角和莫裘瓦所有。



◀MP的設定可由一點開始設定起，依情況來設定吧！

仲魔的等級上升和階級提升

仲魔在戰鬥之中亦可獲得經驗值，可從初期等級上升４級。而若將成長後的魔物加以合體的話，則合體後的仲魔其能力為兩者的平均值而已（不過，某些特定的參數倒是會上升）。另外，當可以成為伙伴，也就是仲魔的魔物，其等級到達最高之後，若再獲得一定的經驗值，那麼牠也可能會成長為同種族但階級更高一級的魔物哦！



▶小心地與之對話就可得到仲魔。

魔法攻擊與特殊攻擊

至於攻擊的方式，則分為使劍等武器直接攻擊的物理攻擊方式和魔法攻擊與特殊攻擊方式。其中較為特殊的地方就是可以在戰鬥之中使用「合體魔法」，以及「戰鬥移轉」和「大移轉」兩種方式，前者為將對手所使用的魔法反轉，而後者則為把對手所用的魔法拿來變成自己的魔法。

▼若有仲魔在場即可看到符合其特徵的特殊攻擊。





クロノ・ドリガー

超時空之鑰

●廠商／史克威爾●發售日／95年 3月11日●價格／￥11400

編輯部的話

由電玩業界的三位大師所組成的夢幻小組所推出的新世代RPG，同時也是SFC上第一款採用32M的RPG大作。內容的主題就是時光之旅，而隨著故事進行，未來的情況也會不斷地改變唷！

評價表
故事
系統
畫面
難度
保存

堀井雄二＋島山明＋坂口博信 夢幻組合的新世代RPG贈禮

多重故事所開的分歧劇情！

本款「超時空之鑰」遊戲的故事進行並不是只有一種方式，而是同時多線展開，究竟何者才是故事的本體則由玩家來決定（分歧劇情）。另外，玩家在某個時點所採取的行動，多半對未來的發展都會產生很大的影響，因此在遊戲之中也準備了各種各樣不同的模式。例如右圖的照片就是在現代發現了已損壞的未來機器人。這大概就是所謂的時空錯亂吧！？至於到底有多少變化，就有賴玩家自己去發掘了。



▶在遊戲一開始就和瑪魯發生命運的邂逅。

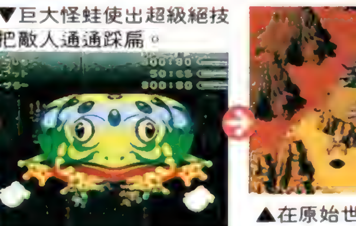


◀這是進入菲歐那神殿的庫羅諾等人，在遊戲後半以後將會在神殿深處發現到……。

腐朽損壞的機器人!?

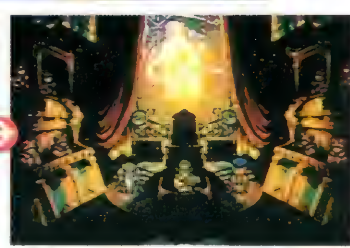


▲在空中浮島上可看到黑鳥號的著陸地點。



▼巨大怪蛙使出超級絕技把敵人通通踩扁。





▲在原始世界中乘坐恐龍飛行各地的庫羅諾。

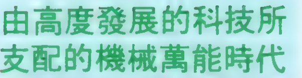
—現代— *Present*

機械與自然之力共存的理想（？）時代

這是由各式的文明利器與豐富的自然之力共存的世界，就如同是我們現今居住的二十世紀一樣。

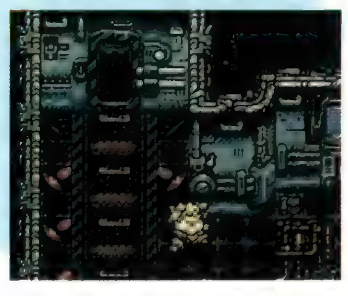
庫羅諾

—未來— *Future*



由高度發展的科技所支配的機械萬能時代

在此時代之中，由於文明的不斷發展，機械已經成為人類不可或缺的搭擋，甚至在玩家的隊伍中都有一名機器人加入呢！不過到了後來，機械和人類似乎逐漸地產生了對立，世界也陷入危機重重之中…。





即時戰鬥系統完全解說！

在突襲、背後攻擊、先制攻擊……各種戰鬥方式之中，採敵我雙方各佔一半好處的狀態。當遭遇敵人之時，視窗中的時間量表就會開始集氣，待其到達滿點時才可輸入指令攻擊。而這個量表的集氣速度則和各角色本身的速度有關，速度愈快的角色愈有可能做多次的攻擊。

而在攻擊方式的選擇上，則能以所持有的武器攻擊，若運氣好則可能攻擊兩次，或採技巧攻擊的必殺技等，此時是無論距離多遠都不受影響，且絕對不會揮空。

輸入時機



▲當攻擊量表集滿之時，就要迅速下達指令攻擊。

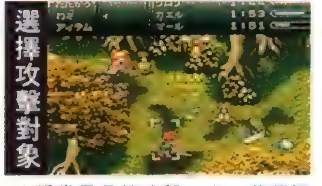
L＋R＝逃跑



▲同時按L鈕和R鈕就可以從戰場中逃出。

使用武器之時

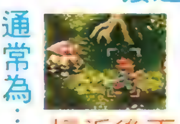
選擇攻擊對象



▲通常是只能攻擊一次，若運氣好或對手太弱則可攻擊２次。

接近攻擊

通常為……





接近後再一次攻擊

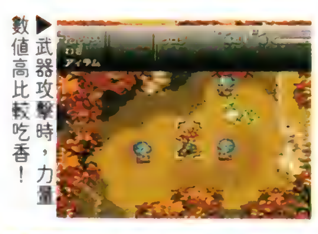
更具技巧性的方式





力量與命中率

在使用武器攻擊或斬切之時，則是由力量的參數來決定攻擊力的大小。至於如露卡和瑪魯等使用弓箭或槍砲的角色則稍稍有些不同，力量不只影響攻擊力，也會影響命中率，因此在力量不強時，命中率甚低，攻擊力自然也不高囉！玩家必須特別加以注意才行。另外在狀態畫面的表示中，在武器旁邊的數字，是表示武器本身的攻擊力，而在盾牌符號旁邊的數值自然就是防禦力了！這個數字是包含了配件的防禦力在內的總值，玩家應時時注意這兩個數字才是。



▶武器攻擊時，力量數值高比較吃香！



◀使用飛行道具時力量也會影響命中率。

露卡和瑪魯

以露卡和瑪魯這兩個使用飛行道具攻擊的角色來說，她們在戰鬥時也和其他人有些不同。平時當然是以箭或子彈來射擊遠處的敵人，但當敵人接近時，就只好以手上的武器直接攻擊了！此時的攻擊力甚低（力量太小了嘛！）不過，當此兩人的技巧純熟時，就可以使出連續兩次的射擊哦！

近距離



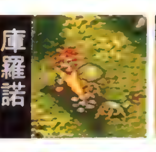
遠距離

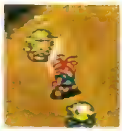


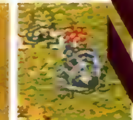
畫面的變化

隨著武器愈換愈好，在揮動武器之時也能夠看出攻擊畫面的不同，飛行道具也是一樣，可以看出不同道具射出的子彈上有不同。所以，看著武器變強也是一件很有趣的事。

庫羅諾

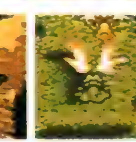






蛙戰士







角色的狀態

受到特殊攻擊的角色在狀態之上可能會產生各種變化，而使得玩家對角色的操作無法順利地進行，以下就將所有的狀態變化加以一舉公開。因爲，全部的狀態都會使防禦力下降，此時玩家就要從角色頭上的符號來確認，並且迅速回復原狀才好。



封鎖：使得特殊的技巧和魔法皆無法使用。由於無法使用回復魔法，故須以道具回復才行。

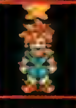


中毒：隨著時間經過，體力會不斷減少，雖然仍可攻擊，但攻擊力會下降。

速度減慢：角色的速度會暫時變慢，使得躲避不及或下次攻擊的時間延後。



睡著：當角色睡著時，防禦力會變得非常差，而且無法攻擊，但在受攻擊之後即會醒來。



混亂：角色會變得不知道自己在作些什麼，要注意他很有可能反過來攻擊我方。

盲目：角色會變得看不清周圍的狀況，不但較易中招，也常常會攻擊落空。

看出他的喜怒哀樂 由角色的表情變化





熱血大陸バーニングヒーローズ

熱血大陸

●廠商／艾尼克斯●發售日／95年 3 月17日●價格／¥10800

編輯部的話

在這款「熱血大陸」的舞台巴尼卡爾大陸之上，可以體驗到 4 個劇情，而同一個劇情則會有 2 位主角，但由於主角不同，同一地點的事件也會有不同的發展，故每次玩起來都一定十分新鮮！

評價表	
故事	■■■■■□□□□□
系統	■■■■■■□□□□
畫面	■■■■■■□□□□
難度	■■■□□□□□□□
保存	■■■■□□□□□□

在熱血大陸上發生了無數事件……！

在本遊戲之中，雖然所有他ＲＰＧ的世界皆相同，然而依據玩家所選的主角不同，在同一地發生的事件也不會一樣。而且在遊戲之中一共有 3 個邪惡的集團存在，各自做了不同的壞事……所以本遊戲是在非常複雜而深刻的人際關係之中展開的，各角色也能會他不同的冒險過程。



◀除主角之外的戰鬥皆會自動進行。

▶在遊戲進行過程中，主角會時常與同伴會面。

在天魔傑可烏和戰士亞當於巴尼卡爾大陸上激戰，亞當獲得最後勝利的 7 年之後，戰士的勇敢傳說已隨著時間而逐漸被人遺忘…。然而，在這一塊大陸之上，卻仍然有著另外一個隱藏的傳說等待人們來發掘……。



介紹一開始可以選擇的 4 位主角

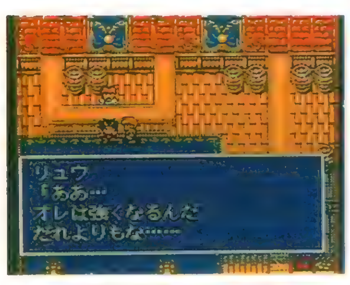
在 4 個劇情當中，每一個均各有 2 名主角，所以主角一共有 8 人，然而在一開始只能由 4 名主角之中作選擇。當最初選擇的主角通過了此劇情之後，同一劇情的另一位主角不會登場。然而即使是同樣的劇情，因主角的不同事件也會不同，就像是在玩完全不同的故事一樣哦！



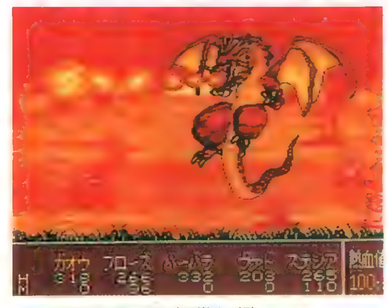
角色	介紹
小龍	靈魂的顏色為「熱情的紅色」。在幼時即被父親拋棄，因而養成他獨立思考的性格。
萊拉	靈魂顏色為「熱情的紅色」，也是一名孤兒，是個天真爛漫的寶魔獵人，最喜歡的就是錢。
卡歐	靈魂顏色為「熱情的紅色」，是個只相信自己力量的莽撞者，只向自己深信的道路前進。
娜卡	靈魂顏色是「寂靜的白色」，在全身鎧甲包覆下的實體，其實是一名易受傷害的少女。



▲被父親所捨棄的小龍身上也有不少的謎團。



▲和初次登場時完全不同。



▶戰鬥鏡頭也很相當細緻。

ラブクエスト

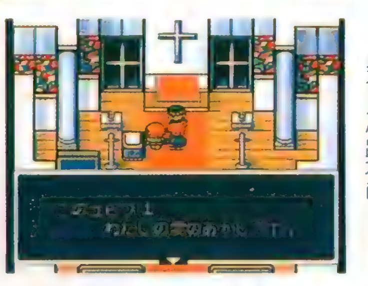
求愛日記

●廠商／TIM●發售日／95年3月17日●價格／￥9800

編輯部的話

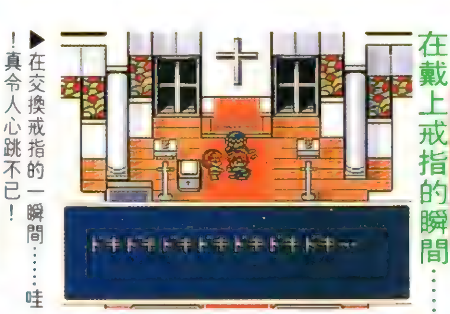
以嘴巴為武器將包圍上來的女孩子——說服，而防具則是在服裝店買的西裝、皮鞋……這樣的RPG你玩過了嗎？希望你趕快幫主角找到他所最心愛的由加小姐，使他們獲得幸福！

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■									

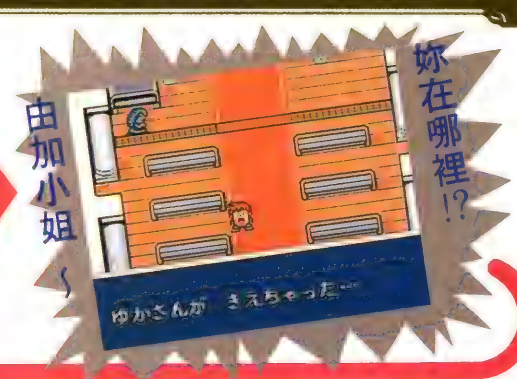


▲與心愛的由加小姐的結婚典禮。

▶在交換戒指的一瞬間……哇！真令人心跳不已！



在戴上戒指的瞬間……





一定要想辦法找出由加小姐

從下北澤的家中開始遊戲

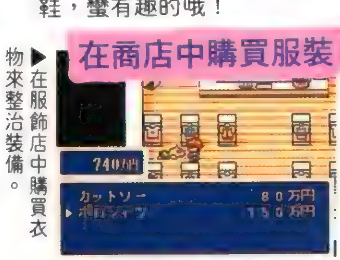
主角的目的就是要趕快找到自己心愛的由加小姐。但是，在大街上等著他的，卻都是一些渴望獲得愛情的女性，因此，主角就必須一面說服她們，一面解決身邊的事件。本遊戲的設定可以說是和一般的RPG有很大的不同，武器是嘴巴，而防具則是服裝店買的西裝、皮鞋，蠻有趣的哦！



主角的基本檔案資料

年齡：24歲
職業：薪水階級
血型：和媽媽一樣
喜歡的人：媽媽

在商店中購買服裝



▶在服飾店中購買衣物來整治裝備。

快到由加小姐的家中



◀由加小姐所住的公寓。一定要早點去探聽才行。

敵人全是女孩子，以〝口〞戰鬥吧！

在此遊戲中登場的敵方角色全部都是渴望愛情的女子，在此也不是需要戰鬥來將之打倒，而是要以「口」將其說服，這種戰鬥就叫做「♥（愛情）攻擊」吧！

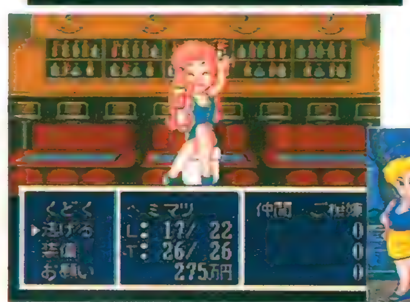
♥攻擊是無論在街上或建築物中，只要和女孩子接觸時即會展開。另外，也可以使用「技」等特殊效果哦！

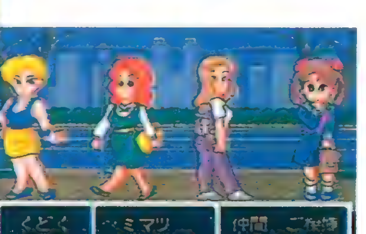
▶有一大堆的女孩子登場





▲在東京的街道上，有許多事件正等待著主角呢。





▲用好聽的話讓她們支持。

舊約・女神轉生

舊約女神轉生

●廠商／亞特拉斯●發售日／95年 3 月31日●價格／￥10800

編輯部的話

其實這是一款綜合了原先在ＦＣ上發行的Ｉ、Ⅱ代作品經重新改良後在ＳＦＣ中復活的遊戲，無論在３Ｄ迷宮、仲魔系統和魔物合體等系統上，都有比以往更為優良的表現，玩家大可重新體會一番。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

傳說的名作在ＳＦＣ中復活！

曾經在ＦＣ中發售，其３Ｄ戰鬥和與惡魔對話以使之成為仲魔的系統，再加上可以使仲魔合體，再造出新的惡魔等系統，在在獲得大衆的歡迎而匯聚成大受好評作品的「女神轉生」系列，目前已發售了不少作品，例如在ＳＦＣ上發表的「真・女神轉生」即是。但如今，原先在ＦＣ上所發售的前２款作品，再度經過改良和更新之後，又在ＳＦＣ上復活了，包管玩家能夠有不同以往的體驗。



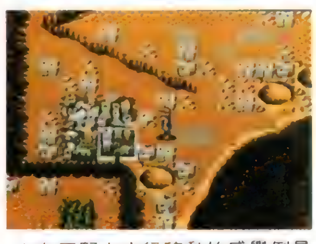
▶在ＳＦＣ上再次體會一下以前的經驗吧！

☆非常方便的系統指令？

在Ｉ代之中，是以在３Ｄ迷宮之中冒險的行進方式，就如同「if」一般；而Ⅱ代則是採行在地上步行移動的方式，如同「真・女神轉生」一般。另外，如金錢的單位、月亮的圓缺變化等皆保留而無多大變化。與惡魔對話以使之成為我方仲魔的方式亦沒有不同。再加上由於是較早期的作品之故，在魔法和可成為仲魔的惡魔種類之上都沒有那麼多，名稱及效果又和「真・女神轉生」相同，故無論是玩過「真」的玩家，或是第一次接觸的玩家都能輕易地進入狀況。



▲當全體縱列表示時，就別分前、後列了，一起攻擊吧！

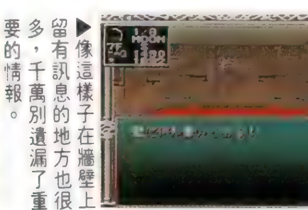


▲在原野上步行移動的感覺倒是和「真・女神轉生」很像。

與他人交談



▲在迷宮中不只會出現惡魔，與人們交談也很重要。



▶像這樣子在牆壁上留有訊息的地方也很多，千萬別遺漏了重要的情報。

☆劇情和畫面呢？

雖然在劇情和事件之上均有增加，但是故事的基本架構則與ＦＣ時代相差不大，唯一改變較大的地方，就是在圖像方面採用了和「真・女神轉生」較相似的方式，在訊息之上亦加入了不少漢字，使得玩家更容易理解。

若是你曾經玩過ＦＣ時代的版本的話，也一定要來體會一下它的改變，並且重新回味回到原點的感覺。



▶也會發生與人類對話的事件。



▶這是Ⅱ代的惡魔巨怪事件，內容酷似Ｉ代。

全新的設計！

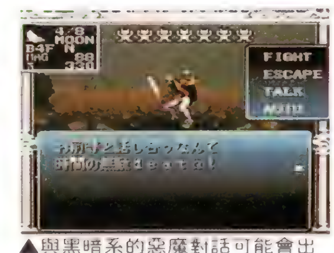
自動繪圖機能!!

電腦的使用指令一直到「真・女神轉生」中都沒有多大變化，但在這一次的ＳＦＣ版中則有個最大的不同一此即「自動繪圖」機能的使用。有了它，相信對玩家有極大的幫助哦！

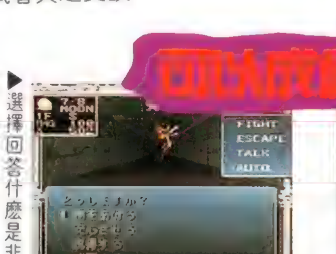


☆與惡魔對話

和如今的作品相同，與敵人遭遇時與之會話，使之提高對我方的好感並加入成為仲魔的方式並無不同。在此的選擇項也不是很多，可以很容易地作出判斷。不過，也有一些是從未見過的惡魔，所以一定要試著與之交談。


▲與黑暗系的惡魔對話可能會出現以上的訊息！

可以成為仲魔


▶常選擇回答什麼是非常重要的。


◀成為仲魔後即可在戰鬥中出力。

☆狀態畫面也很棒！

可確認武器和防具等裝備及其他能力值的數值顯示畫面，倒是和以往不同的新版本。甚至第一次見面即可判斷出男女性別，而且在惡魔的資料上也加以簡化，同時還可以作魔法及特殊能力的確認，十分地方便。

▶到底裝備了什麼均一目瞭然，是十分親切的設計。




▶仲魔的狀態和特殊能力也能由此確認。


▲男女不同則在圖像上亦不同。

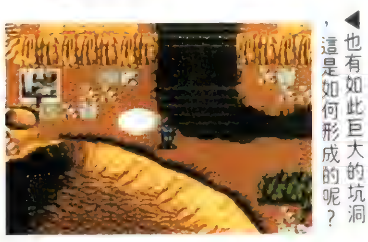
☆背景和各種圖像

地上

在地上移動的Ⅱ代之中，可以看到一種具悲壯感覺的殘破東京哦！


▶也能夠進入地上的建築物。

◀這是在小鎮中的畫面。


◀也有如此巨大的坑洞，這是如何形成的呢？

☆在邪教之館中合體!!

在遊戲中最為有趣的技巧大概就是“在邪教之館中將惡魔合體”了吧！而在邪教之館中的老先生則會幫忙玩家在魔法陣之上讓惡魔合體，比起以前那種複雜的裝置真是要親切得多了。不過，魔法陣的畫面倒是十分詭異。另外，在Ⅰ代中是無法做３身合體的哦！


◀選擇可以合體的惡魔來合體和今的系統差不多如。


▲一般是２身合體，但在Ⅱ代中已有３身合體的系統了。

☆具迫力的戰鬥鏡頭!!

至於在戰鬥鏡頭方面，即使是在同一個地方，其圖像也會因為使用了不同的武器而改變，畫面十分地具有戰鬥的臨場感。

另外畫面中的惡魔由於是從ＦＣ版中重新加以描繪而成，因此，倒是和「真・女神轉生」的氣氛有很大的不同。


▲戰鬥系統也沒有多大改變。

多彩多姿的攻擊！

▶這是用劍的畫面。

◀這則是以鞭攻擊的畫面。

☆與惡魔的會話及交涉

當碰到屬性雷同的惡魔之時，交涉使之成為我方的仲魔是為「女神轉生」系列的最大特徵。在此由於可選擇的指令比「真・女神轉生」為少，而且內容也十分地簡單，玩家玩起來應該能夠很快地進入狀況才是。

先交涉一下 → 給予東西


▲首先要選擇“說服”或是“使其安心”。


交涉成功!!

▲即使是易成為仲魔的惡魔，在滿月之時也無法交涉。


▲只有口頭交涉似乎不行，對方還想要些東西……。

レディストーカー

秘境魔寶美少女篇

編輯部的話

在這一款遊戲之中，融合了3D解謎的要素、直接攻擊敵人的動作性和角色不斷成長的RPG風格，然而卻呈現了缺一不可的感覺，一點都不會讓人覺得奇怪，可說是一款值得一試的新型態遊戲。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■			
系統	■	■	■	■	■	■	■	■		
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■		
難度	■	■	■	■	■	■				
保存	■	■	■	■	■					

以3D動作型式爲主的RPG遊戲

在一般的遊戲中，常可看到將2個類型放在一起的狀況，但是一次將3種類型放在一起，卻不會讓人覺得奇怪的遊戲則少之又少。這一款遊戲就是常在MD之上開發新型態遊戲的CLIMAX公司向超任所挑戰的作品。

在本遊戲之中，具有充滿3D解謎要素的畫面、可以直接攻擊對手的動作性，還有依所得的經驗值而在HP之上成長及學會各種必殺技的RPG要素，是一款至今尙無的新感覺遊戲。



▲在鎮上收集情報後再進迷宮。



▲在何處會遭遇到敵人呢？

STORY

故事敍述主角雷蒂是一個生長在富豪家庭之中的千金小姐，然而這種環境，卻讓她覺得有一點不自由，因而養成了她傍若無人的性格，就像是一匹難以馴服的野馬一般。為此而感到十分頭痛的父親就只好把雷蒂關在屋子中，交由老師嚴加管教。

當然，具有像野馬一般個性的雷蒂怎麼可能會乖乖地承受這種待遇，因此她總是希望能夠早日離開無聊的房子中。

由於她的這種樣子讓身為家庭敎師的尤希歐都非常看不下去，因此就拿了一本叫做「謎樣的迪斯蘭德島傳說」的書給她，希望能引出她閱讀的興趣。

在看了這本書之後，雷蒂果然深深地被吸引，然而卻引發了雷蒂想要到島上探險的心理，因此便實行了其脫逃的計畫。在此，為了阻止雷蒂逃脫的尤希歐因為誤用魔法，而使得房屋失火，見機不可失的雷蒂就順勢來到了目前已經成為了觀光勝地的迪斯蘭德島。然而，她卻不知道，在她到來之時，在此島上甦醒的惡魔之子巴隆王卻已經把這個島當做了惡魔的實驗場所，雷蒂就在不得已的狀況下展開了冒險…。

讓手心出汗的連續鏡頭

雷蒂展開冒險的舞台，是以充滿了謎題和陷阱所著稱的迪斯蘭德島，其中有到處充滿危險機關的古代神殿、不能隨心所欲動作的水中迷宮、必須乘坐台車迅速在軌道上移動的礦山等等，各個都是令人緊張得手心冒汗的冒險場所。而在場景的呈現上更是設計的有如印地安那瓊斯的冒險電影一般，包準你大呼過癮！



◀在水中體力會不斷下降。

▼會操作台車後即可自由移動。

▶在冰下居然有敵人，哇，色狼！

▲也會有大石頭從後追趕的演出。

什麼叫做3D動作型式RPG呢？

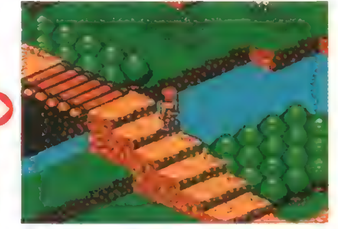
所謂3D是…

在本遊戲之中，所有的畫面均是以3D的立體形式構成的。在此，除了有許多地方是必須在解謎之後才能通過之外，3D的畫面也和戰鬥有很大的關係哦！

例如，在高度不同的場合可能就無法攻擊到敵人，相對地，敵人也會因此而攻擊不到我方，若能夠好好地利用這一點的話，就可以避免許多不必要的損傷。另外，在遊戲之中時時保持著立體的感覺也比較能意識到整體的構造哦！



▲如樓梯等具高度差的地方，在一定的高度以上即爬不上去。



▲由於不能夠跳躍，所以也不會有太難的動作。



▲在此推薦利用高低差攻擊的方式，這是只有3D遊戲才做得到的。
◀如果要在長長的走廊前進，或想落得更遠，就必須利用衝刺。

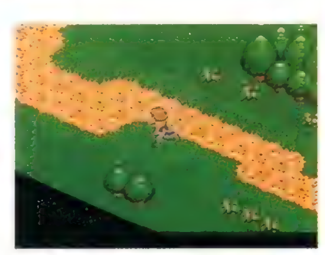
再來動作是指…

接下來介紹的是動作要素，在此和一般動作遊戲中常用的跳躍動作不同，而是以衝刺這個動作爲主。例如在通常狀況下，是無法通過的一磚塊寬的溝道，或是有高低差無法飛越時，就必須充分利用到衝刺的威力了。同時若以衝刺的話，那麼在從高處落下之時，也能夠因此而拉長落地的距離，到達其他的地方等。

另外，在戰鬥畫面中更可以充分發揮其動作，當按下攻擊鈕時，除了攻擊之外，還可以進行防禦，使受到損傷減半。總之，在遊戲中的動作性亦十分重要。



◀玩家須操作雷蒂戰鬥，另兩人則會自己行動。



▲通常是以步行移動，當無法前進時即表示碰到謎題了！

最後集結成RPG

至於在本遊戲中的RPG要素則和一般畫面沒有多大關係，其重要性在於戰鬥畫面。當打倒敵人後，即可獲得一定的經驗值，待取得的經驗值達到某個標準後即會加級，並因此等級的上升而讓雷蒂不斷地學會種種不同的必殺技。

另外，在失火事件中使得自己的魔法遭到封印的兩位雷蒂的輔導者，在成為同伴之後，也會隨著等級的上升而不斷想起遺忘的魔法。其中，庫克斯會僧侶系的回復魔法，而尤希歐則以攻擊魔法為主。有了他們的幫助，會使得遊戲非常地方便。



▶經驗值累積之後即會增加，並且學得各種技巧。



▲學會回復魔法後就可以在一般畫面下回復，這樣就安心多了！

各具特性的3位主要角色



◀生在富豪之家的任性千金，好奇心是常人的兩倍。

▶是廚師兼保鏢，會使用回復系魔法，不過，長得有點像人妖。

◀園丁兼家庭教師，為了大小姐而老當益壯，得意於攻擊魔法。

登場的主要角色共有3人，其一是粗枝大葉像個男人婆的主角雷蒂，再來則是作為其家庭教師的尤希歐和負責炊事的廚子庫克斯。然而，在戰鬥畫面之中，玩家所能操作的則只有雷蒂1人，另兩人皆為NPC角色，在給予基本的命令方向之後，就會自動地參與戰鬥，故當雷蒂死時，就代表遊戲結束，一定要小心才行。

エスパークス　異時空からの來訪者

異次元來訪者

●廠商／多米●發售日／95年３月31日●價格／￥9500

編輯部的話

這一款遊戲是以為時下熱門的超能力為題材，讓玩家體驗一下使用超能力的感覺。除了主角以外，其他的角色均使用ＡＩ自動戰鬥，這倒省事不少。怕麻煩的玩家可以試試看，希望你能維護地球的和平。

評價表										
故事	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

這些異次元來訪者……到底是敵是友！？

這款「異次元來訪者」，是個由具有ＥＳＰ（超能力）的少年——艾斯巴克斯活躍於遊戲中的動作ＲＰＧ。本款遊戲的特徵，就是除了主角以外，其他的隊伍成員全都是以“ＡＩ機能”來控制，只要下達了命令的大方向之後，他們即會自動地採取不同的方式與敵戰鬥。在此，玩家的目的就是要將邪惡軍團布洛特魯德打倒才行！爲了世界的和平，玩家一定要設法阻止外星人的陰謀！

▲在古代遺跡中發現的時光機器。可作時空轉移。



▲在街上也和原野一樣地移動、戰鬥。

以ＥＳＰ來攻擊敵人！

艾斯巴克斯等人均可以使用ＥＳＰ來攻擊敵人，不過，在一開始，ＥＳＰ尚未覺醒，因此仍然必須要到武器店中購買各種武器來裝備，其中也會有可引出ＥＳＰ的各種道具。

▶在武器店亦可購得ＥＳＰ，不過非常貴。





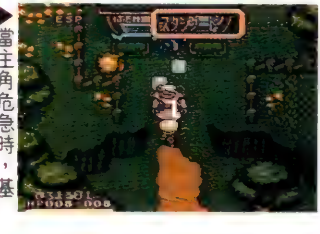
▲也可以使用如同魔法效果的ＥＳＰ來戰鬥。

◀哇！太帥了，用這種魔法就能夠將畫面上的敵人一掃而光了！

搜尋同伴以組成隊伍

艾斯巴克斯足以信賴的伙伴基助、薩吉特利亞斯、席拉和布魯坦斯等４人一開始皆散居在世界各處獨自奮鬥。玩家必須將他們找出來組成隊伍，以對抗惡魔軍團布洛特魯德的邪惡陰謀。不過，玩家只能夠在４人之中選擇兩人組成自己的３人小隊，所以要組成什麼樣的隊就要由玩家決定了！

▶當主角危急時，基助登場了！





下達予同伴的命令！！

根據戰鬥的狀況，艾斯巴克斯可以對應選擇各式各樣的命令，方便同伴們去執行。例如分散攻擊、使用ＥＳＰ攻擊和待機等等，一共有８種命令。另外，隨著即時戰鬥的變化，玩家也可以在戰鬥之中隨時地變更不同的命令來執行，以使得同伴的行動最符合當時的戰況。

▶敵人的數量大增，趕快變更命令！



有各種不同的命令方式



◀下一個命令是使用各種攻擊！加油！！

魔法陣グルグル

魔法陣

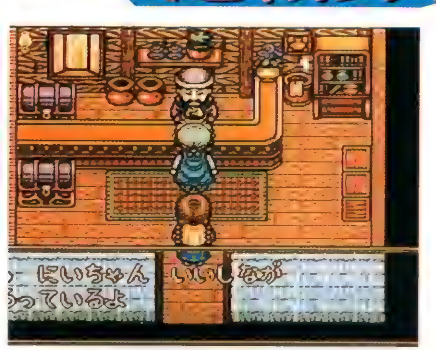
●廠商／艾尼克斯●發售日／95年 4 月21日●價格／¥10800

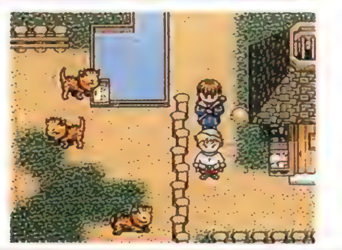
編輯部的話

本作品是由大受歡迎的漫畫卡通的主角為主而仮展出的作品，勇者尼克和魔法師庫庫莉為了尋找失落的魔法陣和打倒魔王而出外旅行，在一座小鎮中發生的故事，也算是一款新型態的RPG遊戲。

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■								
難度	■	■								
保存	■	■	■							

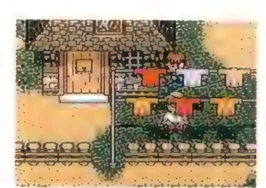
迷糊勇者與魔法師庫庫莉的大冒險





本遊戲乍看之下似乎與一般在原野行進的RPG類型相同，但其實卻是一個具有嶄新系統所構成的RPG。

遊戲基本的目標就是要將12個塔中的迷宮一一通過，因此在內容之上又有點兒像解謎類型的RPG。至於玩家要如何來攻略這12個塔則悉聽尊便，劇情並非是只要一條線路而已。



◀像這種具有活力的村莊在哪兒才找得到呢？

現在小孩子的夢想！？

所謂的魔法陣，就是一種在地面上描繪具有一定魔力的圖形以放出力量的太古魔法。

不過，並不是所有的人都能夠輕易地駕御它，米古米古族乃是少數能夠作到的民族之一，主角庫庫莉即為其後裔，而且目前正在修行之中。

在世界各地都有許多失落的魔法陣傳說，而庫庫莉出外旅行的目的，就是要找回這些失落的魔法陣！



▲左下的圖形即為魔法陣，具有各種形式。

召喚魔法的完全介紹!!

在此介紹庫庫莉在遊戲後半，才能夠使用的各種召喚魔法。如果有看過原著卡通的人就一定會知道其中有個隨時在跳舞的老先生，以及可愛的妖精等等角色哦。

勇者尼克

啞吱啞吱草



◀綠色的恐怖植物出現了，牠會一口吃掉敵人嗎!?

噴火龍

◀會噴出火焰把後列的敵人給燒成焦炭。

妖精

▶妖精會將尼克的體力回復。

吉達吉達老頭

▼跳著得意舞蹈的奇怪老人。



獨眼魔神

▲單眼的魔神，會奮力攻擊敵人。

莎莎

◀會唱出強力魔法攻擊敵人。



リジョイス～アレサ王國の彼方

阿蕾莎外傳

●廠商／亞諾曼●發售日／95年 4 月21日●價格／¥9900

編輯部的話

本款A・RPG遊戲「阿蕾莎外傳」有一個最大的特色，就是也可以允許第 2 位玩家隨時加入遊戲或退出，非常適合時間不足的玩家，又可以兩個人一起玩，十分地輕鬆而方便。

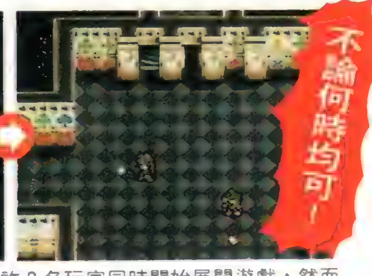
評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■							
保存	■	■								

可以2個人一塊兒玩RPG了！

本遊戲的最大特徵就是雖為RPG，但卻容許第 2 人隨時加入一起遊戲的系統。

由於在遊戲進行當中通常都是由 2 人以上的隊伍來進行遊戲，其中第一人可任意選擇操作其中何者，而其他角色則會由電腦控制其行動。當第 2 人欲加入時，則只要在非事件發生的任何時候按 2 P的選擇鈕，即可操作原受電腦控制之另一位角色。





不論何時均可！

▲在某一款RPG中，最多只能允許 2 名玩家同時開始展開遊戲，然而在這款「阿蕾莎外傳」中，卻只要按一下選擇鈕，就隨時都可以加入遊戲，也隨時都可以退出，讓兩人都可以輕鬆地進行遊戲。

開場故事

故事是從由主角特雷諾等 4 人所構成的竊盜集團“利喬伊斯”在某一次從洞窟中將女神像運出的行動後，從魔法師的手中取得了一本“力量之書”。然而在不知如何分報酬時，4 人中的一位同伴裝卻突然發狂，將友人貝伊斯殺死後逃離現場。而在埋葬了貝伊斯之後，特雷諾和參謀麥基卻遭到不明的海嘯襲擊，當兩人醒來之後……。



◀取得了奇怪老人所拜託尋找的女神像之後……。



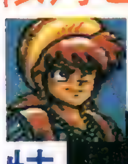
▲魔法師給的報酬“力量之書”讓同伴反目成仇。

攻擊！跳躍！極具動作感的RPG！

本遊戲的動作要素十分地強烈，玩家一面在地圖之上移動，一面還必須按攻擊鈕將擋路的敵人一一打倒。另外，由於在跳躍中是呈無敵的狀態，因此也有許多時候必須使用此類技巧通過。

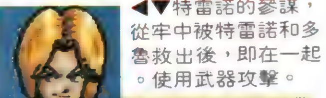
在攻擊敵人之時，敵人的顏色會由藍轉黃，最後再變為紅色，本遊戲就是以此種方式來表示敵人的損傷，以顏色而不以數字。相同地，若是受到敵人不斷地攻擊之時，自己的顏色也會逐漸地變成紅色，這就表示HP已經將要耗盡。而此時會出現道具視窗，即可使用回復道具，讓自己在死亡前回復，可說是一個讓不擅長動作遊戲的玩家，安心的一個親切設計。

依角色不同攻擊方法亦相異！



特雷諾

◀▼主角特雷諾雖然是普通的人類，卻因力量之書而可使用魔法。



麥基

◀▼特雷諾的參謀，從牢中被特雷諾和多魯救出後，即在一起使用武器攻擊。



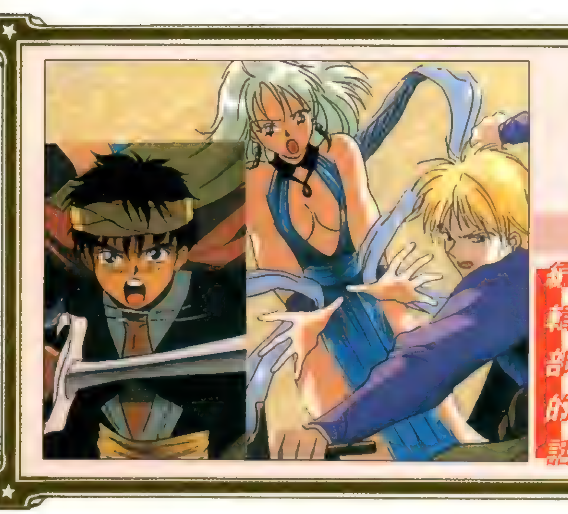
跳躍中為無敵！

▲看起來可愛卻攻擊激烈的敵人甚多，若不想攻擊就使用跳躍。

以道具加強力量！



▲也有可使裝備的武器和魔法提升威力的道具藏在寶箱之中。



真・聖刻

眞・聖刻

●廠商／優達卡●發售日／95年 4 月21日●價格／￥9800

編輯部的話

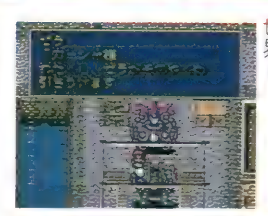
以小說為首，搬上許多媒體的「聖刻」系統，如今也出現在ＳＦＣ上了！其較特殊的地方，一是可乘坐巨大機器人「操兵」，另一則是不用等待加級就能使用的魔法系統「練法」，十分地具有特色。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	◧						
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								

在聖刻世界中巡禮，並與聖輪八門展開戰鬥!!

「聖刻」系列在ＳＦＣ上登場了！

以小說為首，已經發售了不少種的周邊產品，並且相當引人注目的「聖刻」系列，其最新作品「真・聖刻」在ＳＦＣ上登場了。這個「聖刻」的世界，是個在劍和魔法的世界中，加上了使用機器人的獨特世界。除遊戲的角色設定是由曾負責「美少女戰士」的只野和子擔任外，在遊戲中被稱為「操兵」的巨大機械人，則是由山田貴博擔任。在這種豪華的卡司之下，即使不熟悉「聖刻」世界的人，也一定能體會到十足的樂趣！



◀「聖刻」的世界是個具有機器人的幻想世界。



▲除了可愛的角色外，故事亦十分壯大。

使用獨特的魔法體系「練法」！

本遊戲的另一個特徵，就是被稱為「練法」的魔法系統。這個系統和一般的ＲＰＧ不同，它並不是隨著等級提升而修得魔法的系統，而是以在遊戲中登場的「聖刻石」和「面具」之力來作人為的發動。所以在一開始，只要找到了這兩樣重要的道具，即可任意地施用魔法。

●STORY●

阿邦大陸的中央部分，就是人們口中所稱的“中原”，這塊兵家必爭之地，目前是基丹王國所統治。然而，企圖支配中原的“聖刻教會”，卻計畫以其練法師集團“聖輪八門”來進攻基丹王國。“聖輪八門”首領柔馬並發出他們已經將所有的“面具”都收集在手中，現在就要將“體”和“受選者“找出來加以解決的宣言……。於是，在基丹王國中發生了異變，王宮中的人皆被操縱。逃出來的公主米潔妲即拜託少年希風，一同踏上調查此異變的旅程。而玩家就要主宰他們的命運……！

看我的厲害～!!

操作「操兵」的新感覺ＲＰＧ！

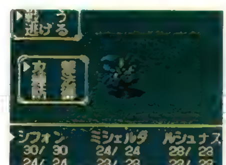
在本遊戲登場之時，最受人注目的東西應該就是被稱為「操兵」的巨大機器人了！隨著故事的進行，各位可能乘坐著「操兵」來進行移動或戰鬥！在搭乘之時，視點也會切換為３Ｄ的畫面，十分具有真實的操作感受哦！

■就好像自己是駕駛員！



◀搭乘操兵之時，畫面會轉換成３Ｄ視點。

■一般的戰鬥畫面



◀也有直接使用肉體的戰鬥，各具有不同的迫力。

希風

▲本故事的主角，屬於盜賊團蘭德里思的一員，由擔任首領的父親傳授了不少超凡劍技，然而做事常不經大腦。

米潔妲

▶基丹王國的公主，是此故事中的女主角，雖然帶點男人婆的個性，且很受人民愛戴，個性明朗。

厲害的操兵軍團

川のめし釣り 2

釣魚太郎 II

●廠商／巴克因影視●發售日／95年 4 月28日●價格／￥10800

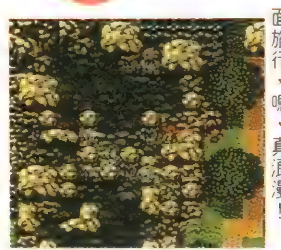
編輯部的話

玩家的目的就是要在全國各地旅行，找尋傳說中夢幻之魚「河川之主」的所在，並且將之釣上來以資證明。在遊戲中也可以學到許多的魚的技巧，還能夠創作出自己所獨有的魚餌哦！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

釣魚RPG的第2彈登場！

為了要實現釣上“河川之主”的大魚，釣魚太郎的 4 人家庭開始出發旅行，並且在各處展開釣魚的訓練然而要釣上河川之主可不是件容易的事，而且途中還有各式各樣的苦難在等待著你哦！



▲一面探尋河川的傳說一面旅行，嗯，真浪漫！



▲在旅行途中可能會碰到村人的拜託。



▲哇！釣上大魚了！真希望趕快以此昇級。



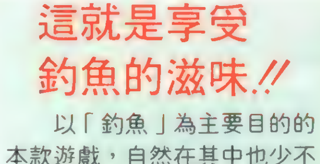
▲可以用釣魚日記這樣的道具將所有釣到的魚記錄下來。



▲目的是釣到夢幻之魚「河川之主」。

自行製作魚餌！

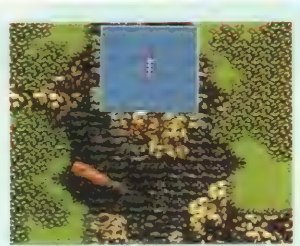
在這款「釣魚太郎 2 」之中，魚鉤，釣竿等道具已改成由圖像顯示。這種改變使得整款遊戲與使用者的距離更拉近了一大步。不但可以享受更多的樂趣，而且玩家還可以設計出自己所原創的魚餌哦！



▲在道具店中的大叔會教你如何作出屬於自己的魚餌。

這就是享受釣魚的滋味!!

以「釣魚」為主要目的的本款遊戲，自然在其中也少不了有關釣魚方法的教學。而由於釣魚是一門很高深的學問，一定要好好學習才行。



▲找個好地方放下釣線垂釣吧！

小心地收線

大魚！大魚

要小心路上的動物！

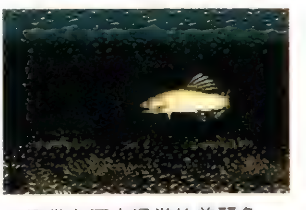
和前作相同，當主角在移動之時，很有可能會碰到阻礙玩家的動物，若是將之打倒的話，將可以獲得經驗值和增加體力。不過，這個經驗值倒是和釣魚的能力沒有多大關係就是了！



▲碰到擋路的野獸，真是討厭啊！

美不勝收

在標題畫面中若是一直不按鈕的話，就儲出現水族館模式的示範畫面。在此可以看到各式各樣的川魚在螢幕上自由地來回浮遊，具有很高的觀賞價值。

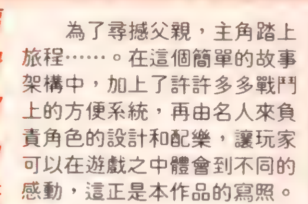


▲鑑賞在河中漫遊的美麗魚兒也另有一番趣味。

エルファリアⅡ

英雄聖戰 Ⅱ

●廠商／哈德森●發售日／95年 6 月 9 日●價格／￥9980



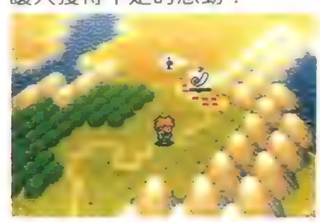
編輯部的話

為了尋撼父親，主角踏上旅程……。在這個簡單的故事架構中，加上了許許多多戰鬥上的方便系統，再由名人來負責角色的設計和配樂，讓玩家可以在遊戲之中體會到不同的感動，這正是本作品的寫照。

評價表										
故事	■	■	■	■	■					
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■	■						
保存	■	■	■							

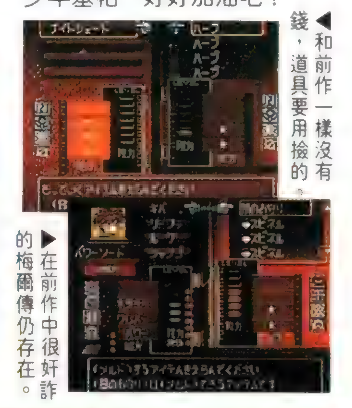
在文爾伐利亞再度產生戰亂的氣息…

本作品既然是前作的續篇，那麼自然在許多地方均作了不少改進。像是在系統方面，和「Ⅰ」比較起來簡直像是另一款遊戲。另外，由松下進氏先生所設計的角色；和由竹川雪希迪所寫的音樂，處處均可讓人獲得十足的感動！



▲在事件發生的場所會有記號出現，快向之前進吧！

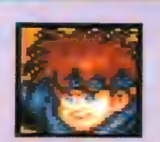
這一次的故事是發生在前作的一百年後，主角為因尋找下落不明的父親而出外旅行的少年基帕，好好加油吧！



◀和前作一樣沒有錢，道具要用撿的

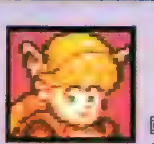
▶在前作中很奸詐的梅爾傳仍存在。

隊伍的成員即為此 4 人



基帕

水的勇者，住在沙沙鎮上的獵戶少年。為了尋找下落不明（據說是被擄走！）的父親貝達博士而踏上冒險之路。



莉法

火的勇者，是從妖精之國月光村出身的妖精少女。為了獲得強大的力量而出外旅行，目前還正在修行之中。



魯克

風之勇者，同時也是聖獸庫利夫的小孩。遵從變成破片的文魯魯的話，以庫利夫族代表的身份出外旅行，而在途中碰到了莉法。



強可

土的勇者，在數年前失去記憶和語言之時，被基帕之父貝達帶回家，從此即與基帕一同生活。是個謎一般的男子。

• 以戰鬥來提升等級 •

這和解放城鎮或通過事件之後，方可提升等級的前作不同，在「Ⅱ」中是採用以戰鬥獲得經驗值並提高等級的方式，這點和大部分的ＲＰＧ相同。不過，本遊戲中有 2 項經驗值具有各別成長的設定。



▶前鋒的戰鬥等級會提升。



◀在狀態畫面右上方有等級和經驗值。



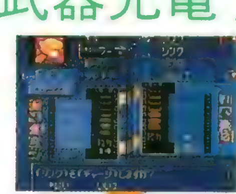
▶後衛則是提升魔法等級。

新的系統「武器充電」

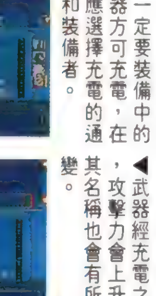
在本回中也加入了一個十分重要的新系統，這就是所謂的「充電」。具體來說，就是將一些特定的充電用道具使用在武器之上，以使武器的攻擊力上升，或是引發其潛在能力，使玩家可使用新的技巧或魔法等特殊攻擊。



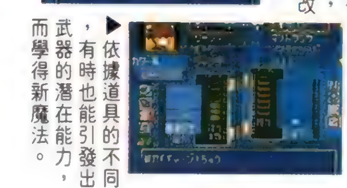
◀充電技巧在通過某事件後方可使用。



◀一定要裝備中的武器方可充電，在此應選擇充電的通具和裝備者。



◀武器經充電之後，攻擊力會上升，其名稱也會有所改變。



▶依據道具的不同，有時也能引發出武器的潛在能力，而學得新魔法。

プリンセス・ミネルバ

美少女親衛隊

●廠商／大東海●發售日／95年 6 月23日●價格／￥9900

編輯部的話

一個世界上第一任性的大小姐竟要去討代邪惡勢力!!光看這個標題就令人覺得十分地有趣，不過，雖然故事很滑稽，但遊戲中所使用的各種系統則非常地正統，讓玩家能夠輕易地進入狀況。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■							
保存	■	■								

故事雖然滑稽，但系統可是十分正統哦！

本遊戲的故事雖然以搞笑為中心，然而在系統上卻是十足的正統派ＲＰＧ，無論是搜取情報的方式，或是３人一同作戰的戰鬥系統，都是十分簡單的方式，同時這也正是「美少女視衛隊」這款遊戲的魅力所在。以下就讓我們一塊兒來看看讓主角米妮爾帕活躍的系統吧！

穿上鎧甲後架勢十足！

主角們以米妮爾帕為首，全都是十分可愛的女孩子，而當她們著上鎧甲之時，卻又呈現出另外一種華麗的風貌。若你還想多看一些她們的服裝，就必須經由換裝系統了！希望你也能作一個稱職的服裝設計者!!



▲當裝配上鎧甲之後，就會以這種方式來表示其全身裝備。鎧甲的種類也十分地豐富。

對付邪惡的傢伙何必多費唇舌!!

在戰場之上，由邪惡魔法師戴那斯達的力量而變成魔物的女孩子們，她們會不斷地攻擊而來，此時千萬不要心驚，仔細地操作我方所有的各種攻擊指令將敵人一一解決，最後再把戴那斯達的野心一舉粉碎吧！



▲可給予敵人個體重擊的突擊指令能夠確實地使敵人遭受損傷。這將決定戰場的情勢。



▲以鬥氣如同鳥般向敵攻擊的「鳳凰斬」。

▶以「火球」魔法將敵人燒盡！

世界第一的任性小姐竟想討伐邪惡力量!?

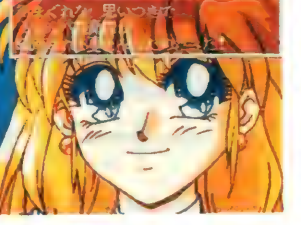
任性胡來的少女開始冒險!!

總是在和平的日子中和米妮爾帕一道參加派對的米妮爾帕守護者（？）布魯莫麗斯卻在一次派對後爲米妮爾帕的突發奇想而大吃一驚，原來米妮爾帕想要組織一個自己的親衛隊，然而，就在這位任性小姐正在興致勃勃地組織其親衛隊時，在她所不知道之處的邪惡魔法師戴那斯達，卻正在計畫著攻擊威斯拉王國……。



▲對極具活力的任性少女米妮爾帕來說，和平的日子就是無聊的日子，真是不必寄望她會成為一個賢淑女子。

▼想要組織自己的親衛隊的米妮爾帕，其理由事實上只有一個，那就是"無聊"，不過，倒是組成了不錯的隊伍。





▲向組織完成的美少女親衛隊進上挑戰書的，正是邪惡的大魔法師戴那斯達。而在挑戰書送來的那時，侵略威斯拉王國的戰爭也開始了！



ルインアーム

終極魔神

●廠商／萬岱●發售日／95年 6 月23日●價格／￥10800

編輯部的話

這又是一款具有美麗畫面、生動故事和良好操作性的正統派ＲＰＧ。故事的設定倒是沒有多大的新鮮感，不過，由於採用了獨樹一格的ＲＡＰ系統，因此還蠻值得玩家體驗的。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

受命運引導的動人故事！

除了有具深夜的故事，及華麗的影像之外，另外還具有能夠較易上手的優良操作性，我們可說這是一款好遊戲不可或缺的要素都一應俱全了！這便是正統派的動作ＲＰＧ「終極魔神」。在這款遊戲之中，作為主角的少年與其妹妹，目前正在尋找突然失蹤的父親。而，在他們所不知道的地方，世界的危機正步步地逼近中…。在這個以劍和魔法為主，再加上科學的舞台中，希望你也能在此活躍！

機械遺跡！

▲存在於各地的機械遺跡列底是什麼樣的文明呢？

巨大頭目角色！

◀也有巨大的頭目在等著我方。



採用ＲＡＰ系統使趣味倍增！

在本遊戲中採用了可由同伴幫助來做事或動作的ＲＡＰ系統。例如：碰到１個人的力量無法移動某件物品時，集合大家的力量即可移動。而在操作上又只要有１個鈕就好，十分方便！



▲集合眾人之力即可移動原先！人所不能移動之物。

▼也可以將動作較慢的角色抱著移動，甚至將之投出。



▲還有各種鮮事等著我們去體驗。



這些是背後各自具有祕密的冒險伙伴！

在冒險中會幫助主角的同伴一共有６人，大家都具有足以信賴的能力。



主角

▲夢想能夠成為騎士的少年，具單純明快的性格，擅長使

妹

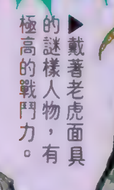
◀個性明朗的少女，也能夠使用少數的魔法。

露西亞

▶翼人族的可愛女子，站在主角這一邊。

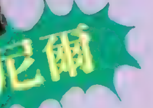
吉克

▶喜歡發明，並將發明的武器背著上場戰鬥。



多蘭

▶戴著老虎面具的謎樣人物，有極高的戰鬥力。



尼爾

◀面容冷淡，但卻是具有優越能力的謎樣人物。



波塞娜

▶在水中活躍的種族，也能夠使用一些魔法。

とっても！ラッキーマン　ラッキークッキー　ルーレットで突擊

幸運超人

●廠商／萬岱●發售日／95年 6 月30日●價格／￥8800

編輯部的話

這是以少年們的新偶像——幸運超人為主角的一款帶有紙上遊戲色彩的ＲＰＧ遊戲。由於所有的主角在漫畫上和卡通上均大受歡迎，因此指名要玩這款遊戲的小朋友應該也不少吧？

評價表										
故事	■	■								
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

你要不要試試自己轉輪盤的手氣呢？

這款遊戲是以目前少年們的新偶像、幸運超人為主角的遊戲。在本遊戲中，樂天的他將為了救出心愛的小美而勇敢地向輪盤挑戰。

遊戲的基本規則是要在鎮上等各種各樣的原野畫面之中以轉輪盤來決定步數，此時在畫面上將會依據步數而表示出可到達的範圍，在此範圍中可與人們會話以收集各種情報，或是與敵人戰鬥以獲取經驗值。待累積了一定的能力之後，再向等在各舞台最後的頭目前進……。希望勝利的女神能永遠站在幸運超人這邊！

重點在 3 人的特技之上!!

在本遊戲的滑稽動作戰鬥之中，除了通常技巧的攻擊，防禦之外，還有 3 項能力（亦即 3 位主角各自的特殊能力），也就是說，除了運氣以外，玩家的技巧也十分的重要，例如在大吉的時候，就要把握時機連打，才能夠使用特技。



幸運超人
▲以輪盤來從數種攻擊中作選擇。

努力人
▲以連打使畫面中的文字變大，這樣即可防禦敵人攻擊。

超級明星人
▲以連打使畫面上的玫瑰增加，最多時還可盜取道具。

陷入困境時就使用道具吧！

在事件之中可以獲得各式各樣的道具卡片，這些卡片各自具有戰鬥輔助或直接攻擊等等不同的功效，在舞台的攻略上也占有關鍵性的地位，其使用不得不慎。



獲得地圖之卡
▲具幸運之星的地圖，會記錄所通過的道路。



替身之卡
▲這是可代受一次損傷的卡片，別忘了用來對頭目戰上。



極上油之卡
▲讓對手頭昏腦花之時節可以集中攻擊了！

等待著 3 人的頭目角色！

在原作中讓幸運超人引以為苦的強敵們也會在本遊戲中以各舞台頭目角色的身分登場，而且各自都具有極高的攻擊力，一定要確實活用道具，並在運勢高時向其挑戰！


▲最重要的還是收集情報，小心別有所遺漏。

天才人


▲不知會在那裡碰到他，這種厲害的人加入我方多好！

藝術星人


▲舞台 3 的頭目，在總力戰中千萬不要吝惜道具。

最強男爵


▲舞台 2 的頭目，在原作中即無名符其實的威力。

グランヒストリア

幻史世界記

●廠商／帕布雷斯特●發售日／95年 6 月30日●價格／￥11400

編輯部的話

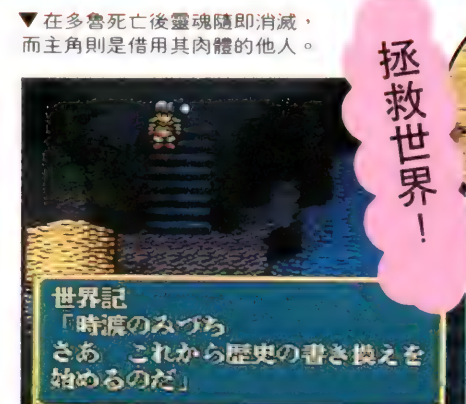
在青年意外死亡後，身為主角的玩家即進入其肉體，並展開一連串改變歷史、阻止世界滅亡的活動……。這樣的劇情可說非常特別，到底最後能不能夠阻止世界的滅亡呢？大家拭目以待吧！

評價表	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事	■	■	■	■	■					
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■	■	■	■				
保存	■	■	■	■						

關係世界滅亡的歷史戰鬥——能否改變未來呢？

身為主角的玩家在一開始就會發現到一本記載未來會發生什麼事件的「世界記」，而根據「世界記」的記載，這個世界將在20年後滅亡，為了阻止這件事的發生，於是主角就只好介入各式各樣的歷史事件中，以求能夠改變「世界記」的內容……。這個「幻史世界記」就是這樣的一款風格特殊的ＲＰＧ！而玩家則必須要在這個由劍和魔法加上機器人和鐵道等科學的獨特世界之中，展開改變歷史之旅！

▼在多魯死亡後靈魂隨即消滅，而主角則是借用其肉體的他人。



拯救世界！



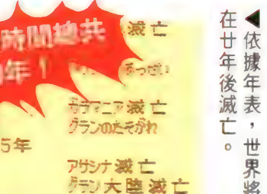
▲漂浮著的青色球體即為「世界記」的精神體。

◀「世界記」是具深刻意義的一本書，可從中得到許多啟示。

剩下的時間總共只有20年！

825年

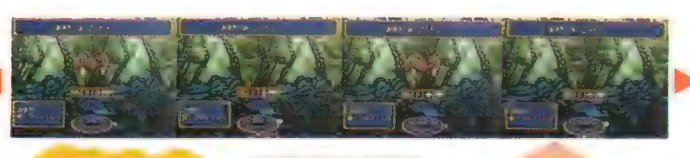
◀依據年表，世界將在廿年後滅亡。



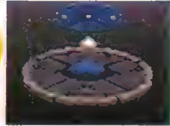
▶在人物事典中也可確認重要的人物。

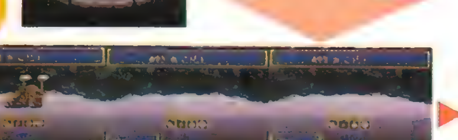
戰鬥系統為半球型的戰鬥場所

在戰鬥畫面方面，乍看之下似乎並沒有什麼大不了的，但其實在本遊戲中導入了前後左右，甚至上下方都會出現敵人的概念。雖然在畫面上只能看到玩家視點所及的範圍，但若變換爲上或左右方視點，就很可能發現到自己已經被敵人完全包圍住，非常地具有緊迫感。



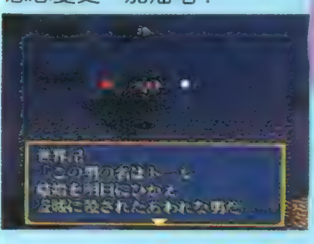
敵人會從前後左右上下方出現





從805年主角的死亡開始的軌道修正之壯大故事

在即將舉行結婚典禮的前夕，青年多魯居然為盜賊所殺死……而後，突然出現的球體還將他的肉體轉移，從此就開始了改變歷史活動的序幕。在此，作為主角的玩家們的主要目的就是要將世界記的歷史以意志變更，加油吧！



主角

◀肉體為此世界的多魯，但本體則是個謎。



露

▶多魯的未婚妻，因多魯之死而失意地踏上旅程。



史記英雄傳

史記英雄傳

●廠商／OUTRIGA STUDIO●發售日／95年7月7日●價格／¥10800

編輯部的話

這是一款以我國兵荒馬亂的戰國時代為背景的古裝遊戲，在其中會有不少著名的人物、戰爭、地點和歷史小故事會出現，玩家在遊戲之餘，也能趁機學習到歷史、地理等等的知識。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

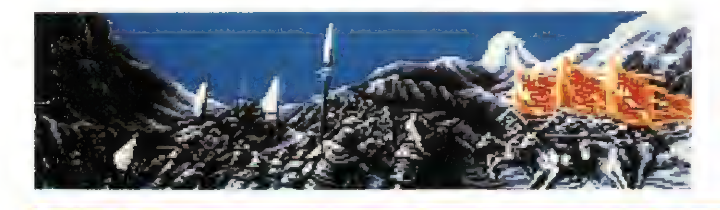
在中國歷史中成爲強者!!

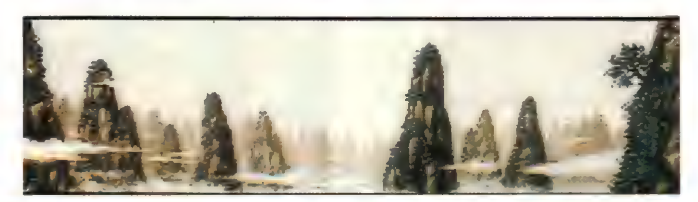


本故事的舞台是中國的戰國時代，在這個兵荒馬亂的時代之中，戰鬥已是見怪不怪的事。而作為主角的少年，既然生不逢時，那麼自是遭遇坎坷，不但父母被殺，妹妹被賣掉，連當兵的哥哥也行踪不明，因此他的心理自然十分地憎惡造成此一切的戰爭。

在本遊戲之中，當然在歷史上有名的實在人物也有不少將會登場，隨著遊戲的進行，主角可能會與他們一一碰面，至於會受到什麼樣的影響，或是會讓主角成長為什麼樣的人，那就要看玩家的了！



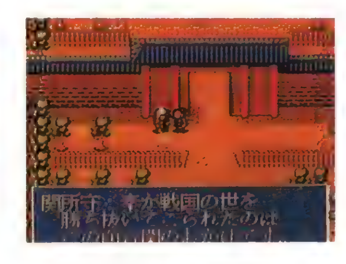




正統派的歷史RPG大作

本遊戲的基本系統，大體看來和一般的RPG差不多，都是從一個城鎮到另一個城鎮，並與鎮上的人們對話，以獲得所需的情報，然後再於原野之上與敵人遭遇、戰鬥，可以說是一款非常正統的RPG遊戲。只不過加入其中的故事非常地具有硬派的作風，讓人能夠充分地領略當時世界的風貌。另外，故事的進行也沒有一定的模式，大抵是依照玩家自己習慣的模式來進行，因此也十分地有趣。

接下來要繼續介紹的，就是歷史上一些真有其事的事蹟。像這一類的事件在遊戲之中處處可見，同時這也是為什麼要有這麼多真實人物的原因。



▲在歷史上一些重點場所時，也可聽聽其介紹。

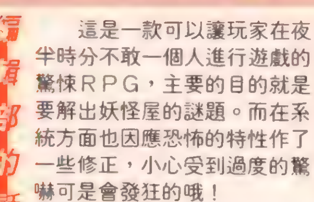
借用食客們的力量

在本遊戲之中，只要你出得起錢，就能夠僱用食客。在這些食客當中，職業從醫生到氣功師父無所不有，他們也都各自具有特殊的技能，例如藝人林刻就具有會學習動物叫聲的特技，當戰鬥中使用狼嚎時，敵人可能會嚇得不敢動，因此就得以輕易地突圍，這些都要靠食客的力量。

▲在洛陽的酒館中可以雇到具各種能力的食客。



◀不只在戰鬥畫面上，在故事進行中食客也很重要。



ラプラスの魔

魔屋歷險

●廠商／大東海●發售日／95年７月14日●價格／￥9900

編輯部的話

這是一款可以讓玩家在夜半時分不敢一個人進行遊戲的驚悚ＲＰＧ，主要的目的就是要解出妖怪屋的謎題。而在系統方面也因應恐怖的特性作了一些修正，小心受到過度的驚嚇可是會發狂的哦！

評價表										
故事	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

驚悚ＲＰＧ正式登場了！！

這是一款會讓玩家在夏日的寂靜夜裡一個人玩時感到十分恐怖的遊戲。原在個人電腦等其他機種上是以３Ｄ迷宮型式進行的「魔屋歷險」，如今已改成了驚悚ＲＰＧ型式於ＳＦＣ上登場了！

本遊戲是以恐怖的幽靈宅邸探索為中心，而後各種恐怖事件即不斷地蜂湧而來導致一發不可收拾。由安田均和GROUP SNE擔任原作，再加上弘司的角色設計，相信又是一款超級強卡！



◀可以自己任選男性或女性的角色。



◀達到某條件即可使出必殺技。

▶共有５種職業，請仔細考慮後選擇。



▶此即戰鬥畫面，要小心其精神攻擊。

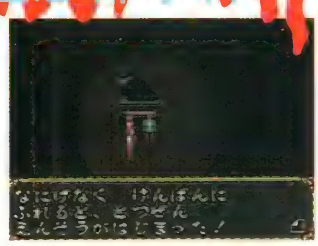


STORY

在20年代，於波士頓近郊的農村小鎮紐卡姆的丘陵之上，有座獨立的大屋子威斯特夫公館。這幢古老房子在原屋主離奇失蹤之後就一直荒廢下去，並且傳出了許多奇怪的現象，因而被稱之為“幽靈公館”。某天，進入此屋內遊玩的兩名小孩被發現一名死在屋內，另一名則不知去向，而已死的小孩其屍體上還發現不知是人還是動物的奇怪生物啃咬的痕跡以及詭異的粘液。

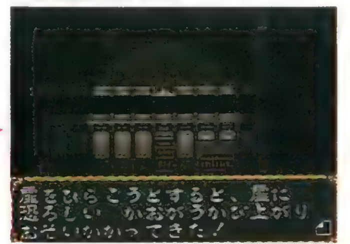
會遭遇到各種恐怖事件

在本遊戲之中，由於會出現魔物突然襲擊的情況，使得玩家會自然地常會受到種種的刺激，而相對於玩家本身，在遊戲之中也加入“恐怖判定”的設計，當受到驚嚇致精神遭受損害之時，精神點（ＭＰ）的上限就會暫時性地降低，而必須前往醫院治療或使用道具回復。否則一旦ＭＰ為０時，就會陷入發狂（混亂）狀態。



▲在每回歷經恐怖的事件後一定要確認精神點數。

太恐怖了！



▶若不注意的話，還可能會被化身為門的妖怪嚇到！

以交涉後的相片來賺錢

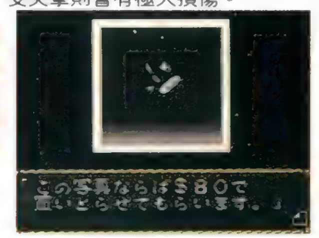
為了要解開謎題，有時也非得試著與魔物交談不可，然後再從得來的線索之中找出破解此屋子謎題之道。而在此遊戲中獲得金錢的方式亦十分特殊，基本上是要拍攝魔物的照片，然後拿到旅館去賣，所以一定要找到會攝影的人才行。

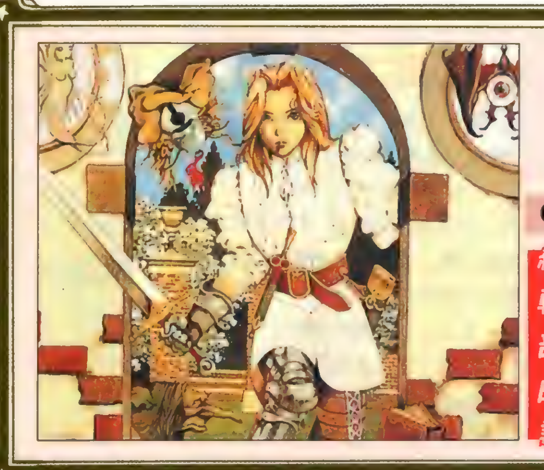


▲▼若是交涉成功，魔物就可能提供你很有利的情報，反之，若受突擊則會有極大損傷。



成功了！





ミスティックアーク

時空引導者

●廠商／艾尼克斯●發售日／95年7月14日●價格／¥11800

編輯部的話

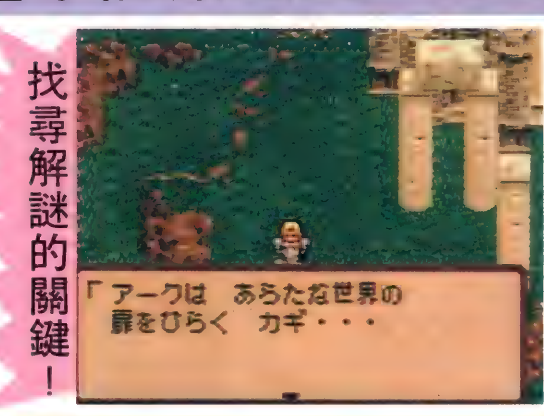
本遊戲主要是敍述不小心來到異世界的主角為了回到原來的世界中，而必須前往另外的7個世界去尋找具有神奇力量，並且可以附宿在物品之上的「亞克」之故事。是個十分具有想像力的世界。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■				
系統	■	■	■	■	■	■				
畫面	■	■	■	■	■	■	■			
難度	■	■	■	■						
保存	■	■	■	■	■					

若你有強烈的冒險心一定不能錯過此一作品！

「時空引導者」是一款具有幻想性故事和嶄新系統的RPG遊戲，十分地具有魅力。在遊戲開始之時，玩家可以先選擇主角為男性或女性，接著，就會轉向這個主角在神殿之中甦醒的鏡頭。在此，主角將從女神口中得知若想要回到原來的世界，就必須要到7個世界之中找到隱藏的亞克力量，待收集齊全以後，才能夠打開通往原來世界的門扉。而所謂的「亞克」，其實是一種如同魂魄一般的東西，可以使之寄宿在各式各樣的物品之上。例如將之寄宿在叫做菲裘雅的人偶之上時，即可使之成為伙伴加入冒險。另外，亞克也可以附宿在武器之上增加威力。利用亞克的力量將可以解出許許多多的謎題，希望主角在取得亞克後能順利回到原來的世界中。

找尋解謎的關鍵！



◀在每個世界之中都有一個亞克存在，將之全部蒐集到即可解開全部的謎團。

系統
System

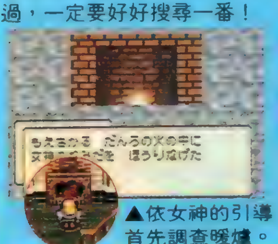
支持著此一具深度故事的諸多系統

在「時空引導者」這個遊戲之中，最具特徵的就是所謂的「亞克」以及「ZOOM-UP（強調鏡頭）視窗」這兩個系統了！另外，同時還有著十分壯大的故事內容，配合7個世界中的驚異冒險。以下即詳細地說明其內容。

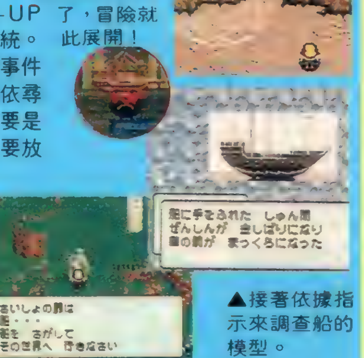
這個就是特別強調的視窗了！

在故事的進行當中，ZOOM-UP強調鏡頭視窗是個絕不可或缺的系統。尤其是在尋找隱藏在通常畫面中的事件或隱藏場所時均會用得到。以下即依尋找的行動步驟來舉例加以說明，只要是覺得有一點奇怪的地方，就千萬不要放過，一定要好好搜尋一番！

▶周遭的風景一變，已經移動到別的世界了，冒險就此展開！



▲依女神的引導首先調查暖爐。

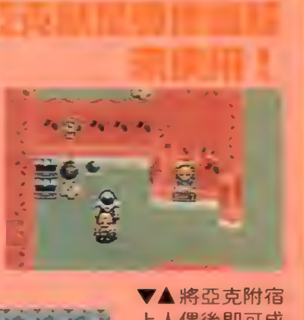


▲然後再度地聽取指示。

▲接著依據指示來調查船的模型。

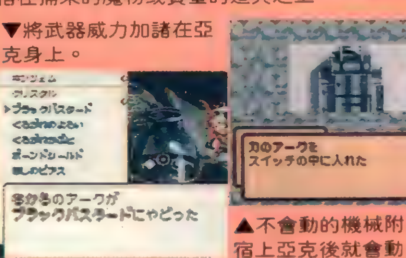
[illegible]

亞克這種東西是一定要讓他附宿在東西之上時才能發揮最大的效用，其中最重要的，就是所謂「菲裘雅」的人偶了！主角可以用各種的亞克加以附宿，使之成為具生命力的我方伙伴，而編成具各屬性的隊伍。另外，亞克也能夠附宿在捕來的魔物或貴重的道具之上。



▼▲將亞克附宿上人偶後即可成為同伴，也能將亞克附宿上其他的人偶來替換。

▼將武器威力加諸在亞克身上。



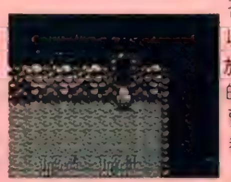
▲不會動的機械附宿上亞克後就會動了！

理解戰鬥系統後再向冒險挑戰

在本遊戲中的戰鬥系統，只要能好好地加以活用的話，就一定能輕鬆地進行遊戲。不過，哪一個系統又要配合哪種狀況來使用呢？以下即分別介紹其中的 3 個系統。只要能夠確實運用，就絕不會因重覆戰鬥而感到厭煩！

雷達系統 想作戰時即可作戰！

所謂的雷達系統，就是依據在畫面左上角的雷達來核對敵人出現的座標，然後再決定是否要與敵人接觸以進行戰鬥。由於能先掌握敵人的行動，則無論要躲避或練級數都很方便。



▶若站著不動的話，敵人就會跑來！

也能夠簡單地將戰鬥避開～



▶由於我方的移動速度遠較敵方為快，因此只要小心移動就一定可以避開敵人，這點一定要好好利用才行！

自動戰鬥 數種非常有用的特殊攻擊

特技可以說是一種不消費ＭＰ卻又具有魔法效果的東西，由於不用耗費ＭＰ，因此乃得以無限制地在戰鬥中使用，非常地方便。

死亡洞口



▶這是吸取敵人ＭＰ並且將之化為己用的一石二鳥之計，是魔法師米蕾娜最有助益的技巧之一。

集氣攻擊

◀這個特技能夠讓我方全體在 2 回合之間就如同是使用了加強力量魔法一般，而且還不耗ＭＰ哦！

特技 依設定而有不同的效果

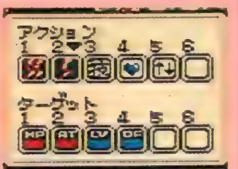
戰鬥型

可以設定為攻擊第一優先，或是限定只有對全體有效之魔法才能使用，甚至完全禁用。攻擊目標為ＨＰ較低之敵人。

▲在設定單體魔法時要小心可能會有濫用魔法的傢伙出現。

魔法型

可以設定到即使是擅長回復魔法的角色皆使用攻擊魔法為止。不過，死系魔法師和回復系魔法師的攻擊效果並不一定。



▲不設定通常攻擊，而將ＭＰ回復值或特技的優先順位提高。

故事 Story-

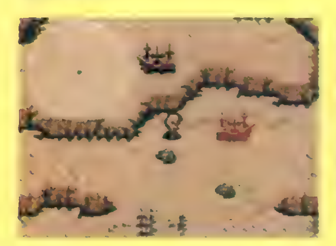
一面解開謎題，一面輕鬆地進行故事

主角所活躍的舞台是以自己所甦醒的小島為中心，另外連接有 7 個不同的世界，諸如水果的世界，或是兒童的世界等等，各自具有不同的幻想特徵，也十分地不可思議。以下就以最初所能到達的沙漠世界為中心加以介紹。

沙漠世界

猫ＶＳ猫的敵對戰鬥

在這個世界之中，黑色虎克和堪波斯這兩個海盜猫的團體已經在此相爭了數百年之久，且兩方都具有能夠在目前已經乾涸且化為沙漠的陸上行舟與戰鬥的本事。當主角來到此一沙漠世界之後，無論在那一方均可以獲得工作，而其內容則大體上都是接受一方猫兒的委託來到另一方的船上進行敵情偵察，或是其他一切有關的間諜工作，也因此整個情勢非常混亂，真希望這兩方能夠早日握手言和。



◀在沙漠之上竟有海盜船!?真是不可思議。



黑色虎克

◀在通過船前時就會被抓進去當同伴。

▶也有潛入敵方船隻的其他間諜。

要來就來吧!!

堪波斯

◀這邊則不太一樣，最初十分警戒而無法進入。

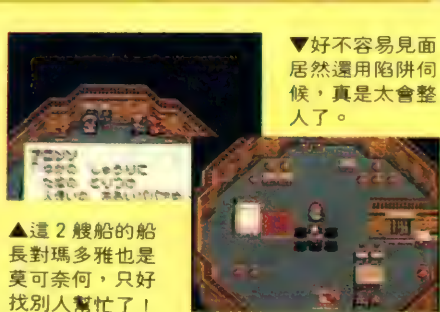
▶在堪波斯這邊似乎很缺藥品，你是否想要來幫助牠們呢？

魔法師瑪多亞



掌握關鍵卻又喜歡欺負人的魔法師

能夠作出魔法之藥的名人瑪多亞，個性十分地古怪且喜歡整人。若是向她拜託的話，就一定要來到難以到達的燈塔最上層才行。而在拜託以後也還得要去替她找出所有的雜用器具和材料，否則一切免談！



▼好不容易見面居然還用陷阱伺候，真是太會整人了。

▲這 2 艘船的船長對瑪多雅也是莫可奈何，只好找別人幫忙了！



ダンクエスト

魔神封印傳說

●廠商／ TECNO JAPAN ●發售日／95年７月21日●價格／￥9900

編輯部的話

這一款魔神封印傳說的故事十分簡單，玩家身為想要成為勇者的少年之一，希望能夠早日成為真正的勇者而參與試練，以求將復活的魔神打倒，本遊戲在等級提升方面有很不一樣的表現，有待玩家體驗！

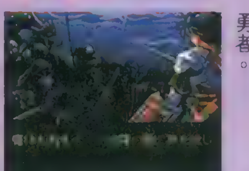
評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■								

雷維趕快覺醒成為勇者吧！

首先來看一看故事！

在很久很久以前，勇者依吉斯曾將作亂的魔神加以封印，然而，如今因封印破損，故魔神再度復活！

國王為了對付魔神而集結了４位年輕人。玩家正是其中之一，將為了覺醒成為勇者而加入試練之中。



◀將魔神打敗的勇者。

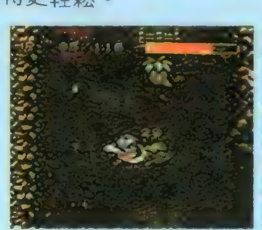
◀依吉斯將魔神封印在拉斯達島上。



◀最初須會見國王，讓他認定實力。

４個迷宮的特徵

在本遊戲中玩家必須特別注意在迷宮之中初次遭遇的敵人！此乃由於本遊戲是對不同的敵人各自設定經驗值，因此凡是沒有作戰過的敵人就一定會是強敵。另外，在迷宮之中也有許多危險的陷阱。不過，由於玩家除了可使用劍和魔法之外，也有許多的道具可資運用，一定要動動腦筋讓冒險變得更輕鬆。



卡西斯地下坑道

王都マルキーズ

溶岩洞窟



冰之神殿

事件也都一一加強

在「魔神封印傳說」之中，並不是由打倒魔物來提升等級，而是在解決一個事件之後方能獲得加級。因此，玩家若是想要不斷地提升等級的話，就一定要想辦法去體驗各式各樣的事件才行！



◀加上稱號時，等級也提升了！



▶可以自由決定所欲上升的能力。



◀如果能平安地解決事件的話，國王就會給予稱號。

絕不要輸給競爭對手

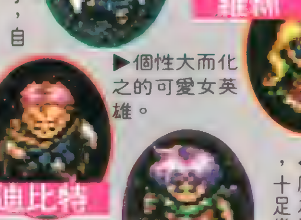
想要覺醒成為勇者的人並不只是僅僅雷維一個人而已，另外還有許多其他的人也想要成為勇者。在玩家進行冒險之時很可能會在途中與之一一碰面，希望你也能夠在競爭之下早日覺醒成為真正的勇者。

艾迪

▶將軍的孩子，自尊甚高。

羅絲

▶個性大而化之的可愛女英雄。



迪比特

▲盲目的戰士，每天過著修行的生活。

尼克

◀原為盜賊一員，十足樂天派。



▲當與盲目戰士迪比特見面時，他會給予許多忠告。

Ultima 恐竜帝国 THE SAVAGE EMPIRE

ウルティマ恐龍帝國

創世紀恐龍帝國

●廠商／波麗佳音　●發售日／95年7月28日　●價格／¥9800

編輯部的話

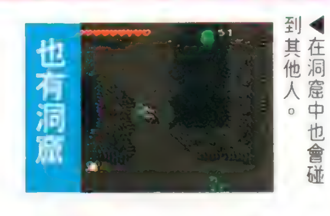
主角阿巴達爾是一名不知為何來到原始時代的現代人，在此遊戲之中，主角必須幫助原始時代的各個種族，並且和恐龍互相對抗！玩家將可以在本遊戲中嚐試到一些不同於以往的故事體驗。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

這次的舞台是恐龍棲息的古代帝國

以電腦遊戲ＲＰＧ元祖而受歡迎的「Ultima 創世紀」系列，這一次移植到ＳＦＣ上的遊戲，是本系列的外傳「恐龍帝國」。

遊戲的舞台即為人類和恐龍共生的世界，非常地有趣。


也有洞窟

◀在洞窟中也會碰到其他人。


有森林

◀在廣大的密林中很容易迷路。


有河川

◀也可以看到巨大的瀑布。

戰鬥採動作型式!!

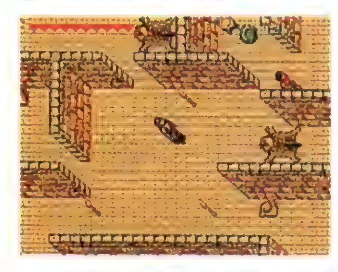
本遊戲屬於動作型的ＲＰＧ；先以方向鈕移動，然後再按鈕攻擊敵人。希望以玩家的力量和技巧能夠確實地將恐龍打倒。



▶在海岸步行時也會被水中的動物襲擊。

必須要解決發生在恐龍之谷中的困難事件

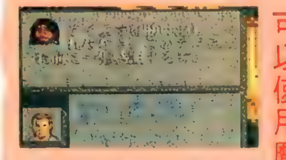
在原始時代中，共有７個部隊生活著，在冒險當中將會與他們一一相會，如果玩家能幫他們解決掉他們各自的困難的話，就可從他們口中得到有關「月之石」的情報。



▲在迷宮之中也有許多強敵等待著。

尋找艾拉！

在一開始的村莊之中，將會獲得有關酋長的女兒艾拉被烏拉利族給擄走的情報。而這些烏拉利族據說已前往東南方的方卡拉村落的樣子……。因此，這次的旅途就是要從東南方開始了！

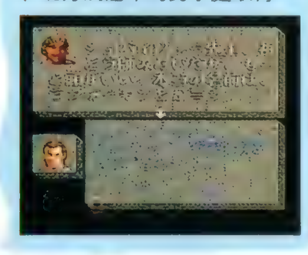


可以使用魔法

▲原始人會將拉法基當成神明般崇拜。

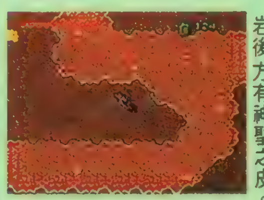
製造來福槍

在往東南方前進途中的小村落裡，將會碰到與主角阿巴達爾一樣從現代世界中被轉移而來的拉法基。若在此將鐵竹交給他的話，他就會幫主角製造出來福槍。至於鐵竹和子彈則可分別在村子東南方的森林和北方洞窟中的男子處取得。

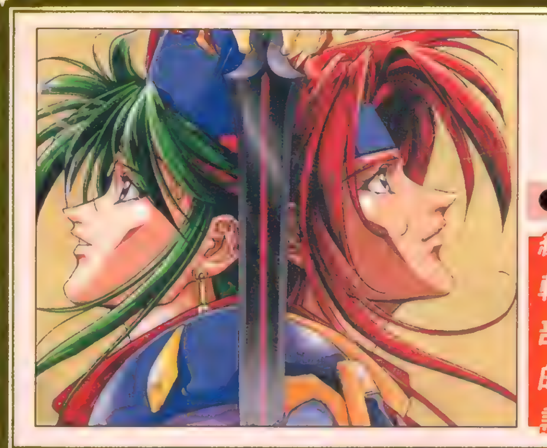


渡過熔岩

由於供奉村之寶「神聖之皮」的洞窟為熔岩所阻隔，因此村長就希望我方能夠助其一臂之力……。若想要通過熔岩，則須由往在北方小島的男子手中獲得滅火器，才有可能通過。



◀在可將人煮沸的熔岩後方有神聖之皮。



エメラルドドラゴン

翡翠龍

●廠商／米渥克●發售日／95年 7 月28日●價格／￥9800

編輯部的話

故事敍述龍族少年為了一名失去記憶的人類女子而化身為人，陪伴其一同前往龍族的詛咒之地……。真是感人的愛情故事呀！希望所有也想感受這份感覺的玩家們都能讓他們有個美好的結局。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

RPG名作終於在SFC上登場了！

在其他機種中大受歡迎，也出過CD文庫等周邊產品的名作品「翡翠龍」，如今終於也在SFC上露臉了！除了由其他機種中已可見到其樂趣的保證之外，SFC版還比前一陣子所出的PC-ENGINE版更為進步，是一款絕不會辜負玩家期待的作品。

在這部作品中的另一個主軸就是各角色之間的“羈絆”，像是主角亞德爾強和塔姆琳之間的戀愛關係即是一例。



◀具魅力的角色是讓人心動的要素。



前　記

位於大陸西方的伊修邦，其人類的歷史，是從與龍族共存而開始的。然而，幸福的日子總不會長久，龍族在不知何人對大地施下詛咒之後，不得不移居至德拉特利亞地方……。在此2000年之後，卻有一名人類的少女流落到龍族所居的德拉特利亞。這名少女名叫塔姆琳，和龍族少年亞德爾強一同被扶養長大，此後，這兩名青年男女的相會改變了世界…！

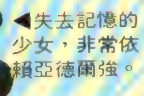
▲塔姆琳和亞德爾強的相會。

讓人感到全身發熱的故事！

這些都是為了促進人類與龍族共存於世上而參與挑戰魔軍的英雄人物。

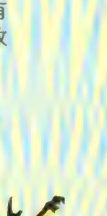
除了這些角色以外，還有許多具個性的角色也會登場。還有亞德爾強和塔姆琳的感人愛情故事也別錯過喔！

塔姆琳



◀失去記憶的少女，非常依賴亞德爾強。

亞德爾強



▶龍族青年，立志守護塔姆琳。

哈斯拉姆

▶艾爾巴特國王子，興趣是泡馬子。

法兒娜

◀負責監視哈斯拉姆的宮廷修道士。

在戰鬥方面亦經過強化！！

在戰鬥方面，本遊戲也作了相當多的變更和改良。首先請注意畫面下方的量表，這個量表表示了行動力的殘餘值，當其為0時就什麼事都做不了了，另外，在敵人的思考模式上也加以強化，所以在戰鬥的表現上會相當地精彩。



▲讓視窗透明化後即可見到廣大的原野。

在SFC版中，主角可以在戰鬥之中變身為龍。而欲變身為龍，首先是必須要取得龍族的秘寶—綠寶石之眼才行，而且在打擊點數上還必須有90%以上的力量才行。不過，變身為龍時的力量可是相當可觀的喲！



尋找塔姆琳的下落

為了尋找幸福而進入伊修邦地方的塔姆琳，卻為了眼前一片荒涼的世界而感到愕然……。另一方面，許下了「無論妳去到何方，我也一定跟在身邊」的諾言之亞德爾強，也將要幫助塔姆琳的心情告知龍族長老—白龍，在長老拗不過其意願之下，只好將主角變身為人，讓其出發前往伊修邦。在主角到達伊修邦後，首先即要至烏爾旺鎮聽取有關塔姆琳的情報才行。



▲以銀鱗之力即可變成人類。



▶最初到達的伊修邦城市是烏爾旺鎮。



◀聽完後大感吃驚的龍族長老。

操作指令大解析

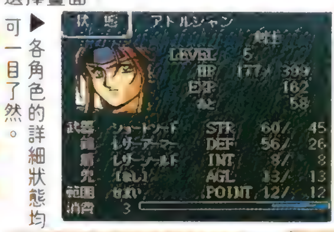
在指令畫面之中有許多很不錯的機能存在，每個都是為了要使遊戲進行更為方便而下了不少工夫。以下就一一詳細介紹。

狀態	[illegible]
相談	[illegible]
道具	[illegible]
裝備	[illegible]
MAP	[illegible]
設定	[illegible]
紀錄	[illegible]有3個紀錄。



▲在原野等一般畫面按X鈕後即可切替為指令選擇畫面。

一定要好好確認狀態



▶各角色的詳細狀態均可一目了然。

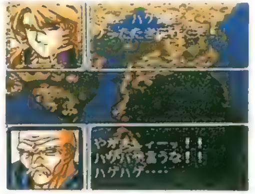


▲在設定指令中也可改變顏色。

可以使用交談指令



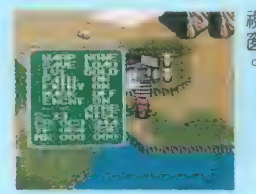
▲有疑問時即可和人交談。



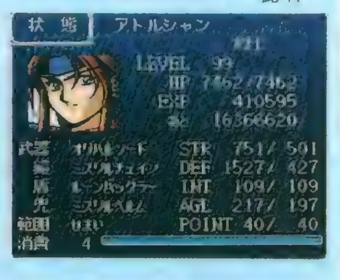
▲有時也會與老人對話。

控制模式

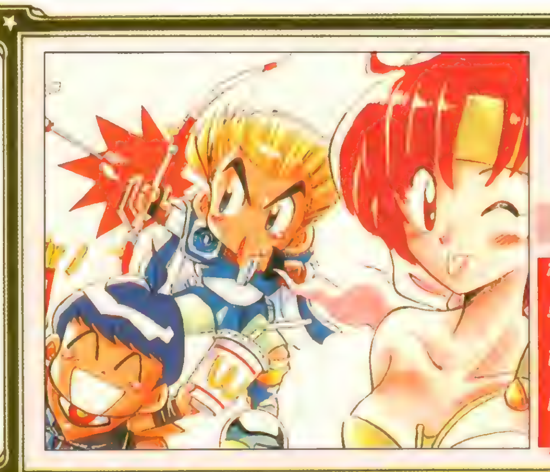
在此介紹一個會讓想要早日破關的玩家非常興奮，而讓慢慢在玩遊戲的玩家感到吃驚的東西，那就是在本遊戲之中發現到了控制模式。而其使用方法也非常地簡單：只要在遊戲之中將L鈕、R鈕和開始鈕同時按下即可。待視窗打開之後，即可發覺其中有許多不同的項目，且各有各的機能，以下即將會一一加以介紹。首先「SAVE」和「LOAD」只是將通常的紀錄和儲存指令追加成使用A鈕＋B鈕的快速按法，其次的「LEVEL」則只要在此按Ⓐ鈕一次即可提高一個等級，再接下來的「GOLD」是增加所持金錢，「ENCNT」是接觸敵人與否的開關，此外還有許多其他的功能，就留待玩家自行體驗了！



▲在遊戲中按L＋R＋開始鈕即會出現此視窗。



▲其中項目衆多，還可以將等級改至99級哦…。



超魔法大陸WOZZ

超魔法大陸

●廠商／ＢＰＳ●發售日／95年８月４日●價格／￥10800

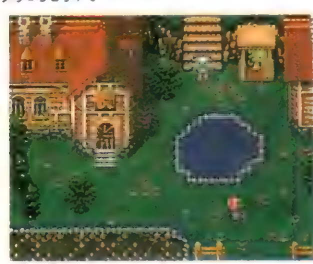
編輯部的話

這是一款為了拯救異世界「奧茲」不受恐怖王所支配而開啟勇者們冒險的ＲＰＧ，其中在一些諸如發明系統和魔法成長等設定皆非常地方便。加上華麗的畫面，一次能帶給玩家許多樂趣！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

就讓我們來守護世界吧！

為了要拯救魔法世界「奧茲」，年輕的勇者們展開大冒險的ＲＰＧ遊戲，就是這一款「超魔法大陸」的寫照了！故事敘述恐怖王巴拉姆在世上降下恐懼之雨使得居民變成暴戾的魔物，因此，由長老沙利邦選出了３名主角，展開對巴拉姆的討伐……。



▲降下恐懼之雨的加尼鎮，若不趕快避難是會受傷的唷！

勇敢的戰士與可信賴的同伴



在遊戲中充滿了各式各樣的新系統

在戰鬥系統方面是採取指示型作戰，而畫面則是採取斜向的視點，讓玩家能夠輕易地分辨出前鋒和後衛的排列，其中前鋒將較易受到直接攻擊，但隨時可變換位置。

接下來，各角色的行動模式也可以交由電腦來負責（具有各種不同的方式可選擇），而在以魔法攻擊之時，也能夠見到異常華麗的動畫。



▲喬恩的必殺技巧一投擲岩石，即使是厲害的魔物也受不了。

發明系統

在遊戲中，有著可以將道具或武器等加以組合為新的道具、武器，甚至機器人的系統存在，同時這也是雷歐娜所特有的技巧，若是簡單的東西則在各處均可發明，反之則需在工廠才能做到。



▲要用什麼和什麼來合體呢？真是傷腦筋！



ブランディッシュII

星間遊俠 II

●廠商／光榮　●發售日／95年8月11日　●價格／¥10800

編輯部的話

喜歡「星間遊俠」卻沒有電腦的玩家有福了！電玩版的軟體隆重問世！想嚐試被追殺的滋味嗎？想除去所有阻擋去路的怪物嗎？在華麗畫面的陪伴下，保證各位能大過探險之癮！

評價表
故事
系統
畫面
難度
保存

導入更具魅力的新系統

「星間遊俠」系列原本是電腦版的遊戲，此回的「II」也是從電腦版移植過來的作品。不僅如此，新作中還採用了類似電腦版的嶄新系統，使本作品充滿了魅力。前作中常有的，聚集夥伴來對付巨大的壞人等場面，並不會在「星間遊俠II」中發生。至於主角，則是項上人頭被懸賞獎金的流浪劍士。為了生存下去，獨自一人不斷地展開戰鬥。

在遊戲的迷宮中，到處充滿了陷阱。即使是要打開門，也必須找出隱藏在某處的秘密開關才行。玩家如果不到迷宮的每個角落搜尋，就會馬上遇到前進的障礙。至於和敵人的戰鬥系統，則仍然承襲了前作的設計，當玩家在迷宮中搜尋時，敵人會從背後突襲，緊張感十足哦！

華麗生動的遊戲畫面

請各位注意遊戲中華麗的畫面。它不僅是人物在小框框中移動而已，而是把整個畫面擴大到全螢幕上。由於畫面由電腦版衍生而來，所以品質極高。不但如此，遊戲的畫面亦有很多，真不愧是24M的大容量軟體！



▲生動的畫面使角色與故事富有生命力。

自電腦移植來的各種嶄新系統！



劍與魔法任君挑選！

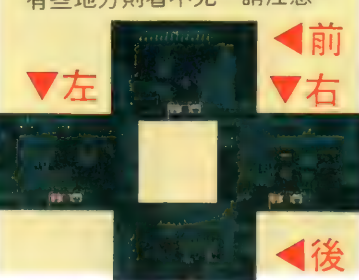
由於裝備可任意設於身體的任一部位，所以玩家可使用二刀流、兩手盾（用於突破敵陣）等各種戰術。但是，劍和魔法等武器使用到某程度時就會損壞。所以，好武器最好留到強敵出現時再使用。

◀持有卷物就能使用魔法。

▲重新鍛造劍，就能增加使用次數及威力。快去鍛造吧。

隨時注意四周

在此遊戲中，主角改變方向時景色就會改變。因此，依角度不同，有些地方看得到，有些地方則看不見，請注意。



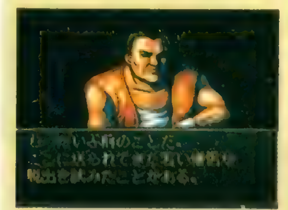
便利的自動移動

此系統使各位免去重回已經通過的迷宮之困擾。在這個遊戲中，玩家只要在MAP中下達指示，電腦就會自動地幫各位進行移動！

▲以游標移至目的地⋯。
▶就能自動移動過去。

光戰鬥是不夠的！

由於「星間遊俠II」是ARPG，所以只管動作（戰鬥）的話是不行的。所謂的RPG，當然少不了情報收集。當重要的人物說話時，畫面就會變大，而且會動，十分有欣賞的價值。總之，見到人之後就打聽一番吧。此外，因為遊戲充滿了情報，隱藏通道，凹落洞穴等，所以，想使遊戲順利進行，就得識破它們才行。



▲角色的臉變大時，就表示他有情報要提供，請注意！



バウンティ・ソード

賞金獵人

●廠商／先鋒影業●發售日／95年9月8日●價格／¥11400

編輯部的話

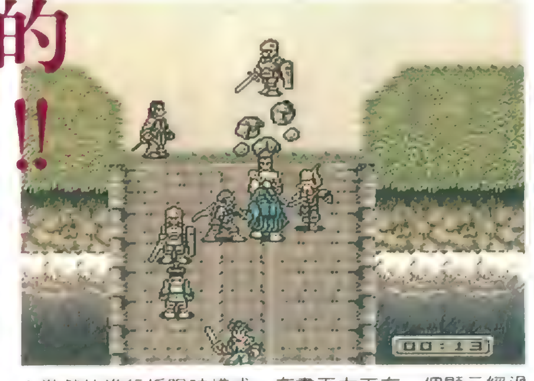
此次的「賞金獵人」，在加入全新系統後登場。所有的角色都可藉著AＩ控制系統來移動。所謂的AＩ控制系統，就是由角色自動移動。它不但能省下玩家許多麻煩，更使角色的個性更為鮮明！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■				
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■	■						
保存	■	■	■	■						

人物描繪鮮明生動的新生代S・RPG!!

在「賞金獵人」中，玩家可以讓主角索德以外的4名夥伴加入戰鬥。玩家可用AＩ控控系統，使角色任意地移動。也因如此，即使遊戲必須限時進行，玩家也不會有太大負擔。但極端的是，玩家如果什麼都不做的話，夥伴就會自行戰鬥。所以，若要使戰鬥有利地進行，就必須向夥伴下達明確的指令。藉著操作領隊索德，率領夥伴們進行戰鬥！

時間相當地急迫



▲遊戲的進行採限時模式。在畫面右下有一個顯示經過時間的計時器。過關時間會影響遊戲內容？

必殺技、魔法及合體攻擊!!

夥伴的AＩ，只能做到一般攻擊（以劍砍劈，或使用等級低的魔法）。若遇到難得的機會，就可以命令AＩ施展必殺技或必殺魔法！此時，玩家就能使出對應角色職業、等級，或出生星座之具有強大威力之技法。

此外，對特定的夥伴也可施展火力更強的合體攻擊。雖然合體需要一定的條件。但是，只要合成出絕妙的組合，就可以施展出震天撼地的恐怖技法哦！

◀留下殘像並同時砍劈。

▶降下死之雨。

◀以巨焰焚燒前方的敵人。

◀以索德為中心，選擇可合體的搭檔。

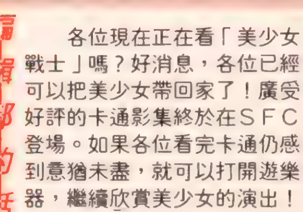
▶命令亞迪納及月影接著佈陣並施展技法。





美少女戰士セーラームーン～Another Story～

美少女戰士RPG



●廠商／艾基爾　●發售日／95年9月22日　●價格／¥11800

編輯部的話

各位現在正在看「美少女戰士」嗎？好消息，各位已經可以把美少女帶回家了！廣受好評的卡通影集終於在SFC登場。如果各位看完卡通仍感到意猶未盡，就可以打開遊樂器，繼續欣賞美少女的演出！

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■								
保存	■	■	■	■						

卡通中的美少女戰士全部登場！

美少女戰士的RPG終於在SFC登場。遊戲的故事，乃以電視卡通系列“S”之後的發展為舞台。內容共分為5章，全部都是由SFC自行構想的獨創腳本。為了打破惡魔欲改變人類命運而設置「地獄迪斯奈」的陰謀，美少女戰士必須跨越現代、過去、未來之戰場，10名美少女合力來打倒邪惡的勢力！

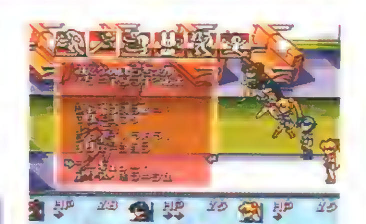


▲新女王・西蕾妮蒂在知道危機迫近後，不禁悲嘆。



◀「地獄迪斯奈」來到現代，將改變衆人的命運……！

當美少女戰士在街上遇到敵人的時候，會立刻進入戰鬥畫面。此時，玩家可施展各式各樣的必殺技。本刊就在此介紹其中的部份技法。



▲戰鬥畫面中可以使用多彩的魔法及必殺技。



月光回復光圈

◀月光仙子的必殺技。她可以藉銀水晶來回復。

知名的卡通主角總登場!!

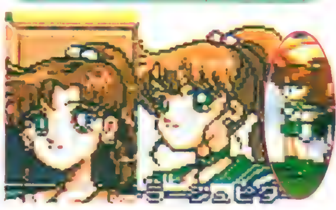
此次的冒險，集結了幾乎所有曾在前作中登場的人氣十足的角色。不但如此，SFC獨創的強大敵人當然也不少。在此，本刊將為各位介紹在遊戲序盤登場的主要角色。除上述的人物之外，亞美的男朋友・浦和亦會在此作登場，並扮演著重要角色哦！

火星仙子・火野蕾



▲火川神社的巫女，也會變身為美少女戰士!!

木星仙子・木野真



▲個性溫柔，但力量十足。變身後為木星仙子！

月野育子



◀長得很美，但有點聒噪。

月野進悟



◀驕傲的小5之弟。



露娜



◀幫助月光仙子的黑猫。

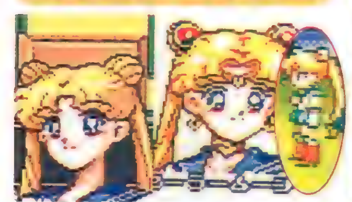
雄一郎





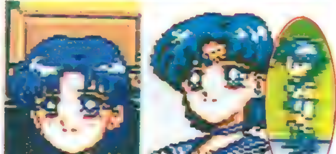
◀滿面笑容的好青年。

月光仙子・月野兔



▲愛哭的女主角。但在變身後卻正義感十足，奮力戰鬥！

水星仙子・水野亞美



▲頭腦非常明晰的美少女戰士。她和浦和到底發展如何呢？

金星仙子・愛野美奈子



▲結著緞帶，可愛的美奈子。她會變身為金星仙子。

地場衛



◀月光仙子前世至後世的戀人。

昆微特



◀原本應被打敗的壞人。

ウィザードリィVI

辟邪除妖 VI

●廠商／亞斯基　●發售日／95年９月29日　●價格／￥12800

編輯部的話

自古以來，正義與邪惡就不斷地進行對抗。藉由遊戲中眾多系列的技法，玩家將化身為魔術師、僧侶、魔法師等具有特殊能力的人，將邪惡的勢力永遠摒棄於人類的世界之外！

評價表										
故事	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

增設新要素的第６度冒險！

“技法”為新生的辟邪除妖中重要的新要素。所謂的技法，即指盜賊或戰士等專門職特有的技能，內容共被分為數十種。而且，只要與專門職有關，都會和玩家牽扯在一起，所以各位很可能作出一大堆技能薄弱而派不上用場的角色，請注意。

此外，４種魔法類別也請各位分清楚。



◀技法是一種魅力，也是一種煩惱。

▶４種魔法的種類和效果都不同。

重新確認４種魔法

魔術師	擅長攻擊系咒文。此外，他會以開鎖或探測陷阱等咒文協助玩家。
僧侶	擅長回復系咒文。由於能回復ＨＰ，所以是絕對必要之魔法。
魔法師	擅長攻擊補助魔法。由於不需唱誦咒文，所以十分便利。
超能力	超能力，可發揮許多超越人類智慧的力量。

冒險從創造角色時開始展開!!

創造角色模式中，決定角色「是否在第一個迷宮生存」是一個極關鍵的重點。若不能正確地決定，很可能遊戲３分鐘後就必須重新開機……。

此處應注意之點，在於新加入種族的選法，以及技法的使用方式。基本上，新職業的能力都有設限，所以一開始最好不要選派不上用場的角色。但是巴德的樂器可以催眠一群敵人，所以他另當別論。



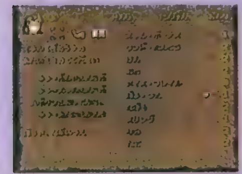
▶新職業魅力十足，但在序盤用不太到，技法也很冷僻。



◀判斷人的善惡。這項因素會決定玩家冒險的歷程哦。

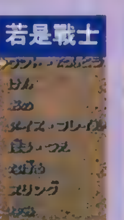
博學專門技，不斷晉級！

請各位選擇各角色之專門職所需的１～２種技法，不斷地擴充實力。如果不這麼做的話，很可能會變成老是一事無成的沒用傢伙！所以，一定要不斷修得技法。

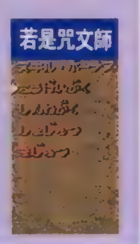


▲老是拿不定主意，所有職業的技法都學不成。

若是戰士



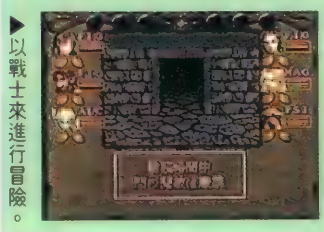
若是盜賊



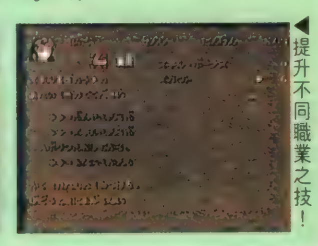
若是咒文師

隨時隨地進行轉職

在「VI」中，即使是危急時刻也可進行轉職。希望各位在轉職時以較易升級的職業來鍛練角色，並提升欲發展之職業的技法，以創造出超級強者為目標！



▶以戰士來進行冒險。



◀提升不同職業之技！



平安風雲傳

平安風雲傳

●廠商／ＫＳＳ　●發售日／ 95年 9 月29日　●價格／￥11800

編輯部的話

時間倒回一千多年前的平安時代。「平安風雲傳」的故事，主要是敍述一位少年勇士對抗邪惡一族的經過。遊戲中，玩家將化身為勇士，施展「陰陽道」法術，保護京都的安全。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								

風雲變色！戰亂的平安時代！




▶在螢幕上移動時，突然進入與妖怪戰鬥的畫面。

邪惡一族企圖使傳說的武將「平將門」復活，而藉其力量使京都成為囊中之物。主角是一位擁有陰陽道法術的少年，為了守護京都，他必須阻止壞人們的野心。遊戲中會成為主角夥伴的登場人物，共計50人！無論是通過事件後而加入的人，或是因對話而加入的人，都具有獨特的個性。只要找到他們，就能在戰鬥中占盡優勢哦！


▶華麗的動畫在螢幕中展開。

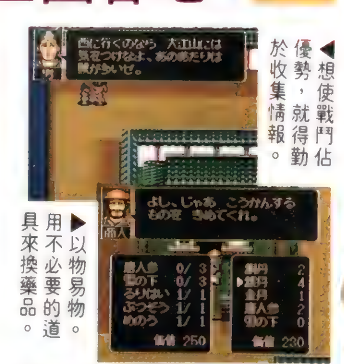


迫力十足的「陰陽道」戰鬥畫面！

「陰陽道」的施展方法，就是以金、木、水、火、土５元素為基本，即能使出所有的法術。在戰鬥畫面中，玩家可藉由「陰陽道」來展開多彩的攻擊。此外，更可以召喚「式神」，至於效果強弱，則會依術者等級及狀態而變化。

闖盪日本全國各地！

在城鎮或村莊中與每個人交談，就能收集到各式各樣的情報。依照談話對象的不同，有些人會援助道具，有些會變成夥伴，並且幫各位進行戰鬥。此外，在有商人的地方，還可以和他們從事物品間的交易。像體力回復藥等治療藥品，只有藉著和商人交易才有辦法取得哦。


▶想使戰鬥佔優勢，就得勤於收集情報。

▶以物易物，用不必要的道具來換藥品。

發揮特殊能力！

每位人物除了一般攻擊之外，還能展開五花八門的特殊攻擊哦。特殊攻擊共分成三大類，分別是武術、法術，以及遇到特定角色時才會產生支援效果，可以使強大的式神參加戰鬥之式神召喚。藉由上述的特殊攻擊，玩家可以施展出強力的攻擊，或是用來治療夥伴的傷。但是，每種特殊攻擊都會因種類而有使用次數的限制，切忌使用過度哦！




▶公時最擅長端走敵人之"公時踹"。

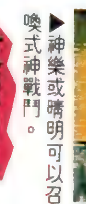


▶蟬丸的"大黑天印"可攻擊複數敵人。

增加夥伴以提升戰力


▶很多會躲在不容易找到的地方。


▶增加夥伴，強化我方陣營。

▶賴光四天王中的三人展開連續攻擊。

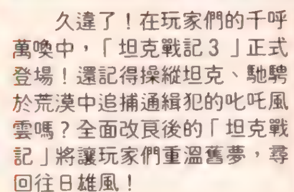


▶神樂或晴明可以召喚式神戰鬥。

メタルマックス　リターンズ

坦克戰記3

●廠商／DATA EAST　●發售日／95年9月29日●價格／￥12800



編輯部的話

久違了！在玩家們的千呼萬喚中，「坦克戰記3」正式登場！還記得操縱坦克、馳騁於荒漠中追捕通緝犯的叱吒風雲嗎？全面改良後的「坦克戰記」將讓玩家們重溫舊夢，尋回往日雄風！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

「與衆不同」正是坦克戰記之魅力！

弱肉強食的緊迫氣氛！



◀馬不停蹄地東奔西跑，為的就是多賺點錢。

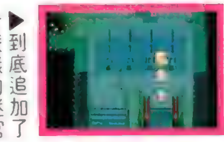


◀酒店中不易收集情報。

有別於以往的RPG，主角並不是拯救世界的勇者（但心情好的話，拯救世界也無妨？），而是為了獎金而四處與妖怪戰鬥的賞金獵人。因此，只要玩家不願意做的事，不用擔心，爽快地拒絕吧！

▶以電擊來復活。但有時也會失誤哦！

新系統的追加使遊戲更充實！



▶到底追加了什麼樣的迷宮呢？

比起FC版，此版本追加了5種指定指令、2個新的迷宮，以及1個附屬遊戲，添加了許多趣味性。此回有一新系統可回收離去的戰車，是物超所值的系統。



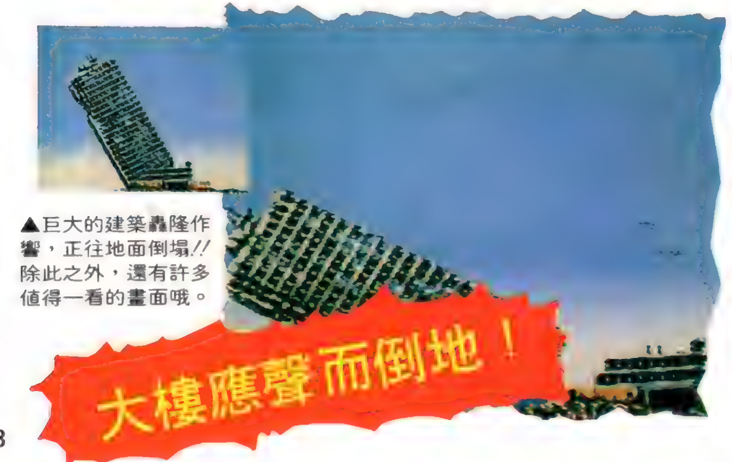
▲懸賞的怪物亦增加了5種，與當初企畫的數目相當。



◀呼喚遠處戰車的「BS控制器」。

【驚心動魄的演出畫面】

依事件不同，有時會有驚天憾地的演出。多數的演出，使遊戲進行起來更富逼真感。此外，效果音和音樂也都大幅改進，更能激起玩家冒險的意志。由於遊戲進行時會出現許多生動的演出，所以不會讓各位感到無聊。特別是大樓倒塌那一幕，保證會讓玩家坐在電視前一整天！



▲巨大的建築轟隆作響，正往地面倒塌!!除此之外，還有許多值得一看的畫面哦。

大樓應聲而倒地！

戰車及武器之火力提升！

說到「坦克戰記」，大家第一個就會想到「戰車」。以改造的戰車打倒怪物，是非常過癮的事哦。此外，戰車的變化性增加、砲台、副砲等的改造也都十分富有魅力！



▲可在故事初期借得的戰車。其地位非常重要，無法改造。



▲車庫中的戰車及裝甲車。乘著它們在荒廢的世界中奔馳吧！



▲優於「雷霆1號」的重量級戰車。在戰鬥中威力驚人。

「坦克戰記3」之劇情概要

故事內容

曾經盛極一時的文明，毀滅於人類的手中…。

人類再也不是世界的支配者，自從來自宇宙某處的怪物們出現後，人類飽受魔物的威脅，成為隨時害怕送命的膽怯羔羊……。

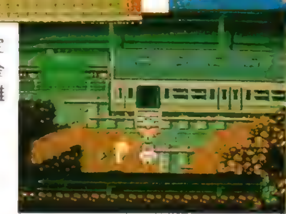
但是，在這個看來毫無生機的世界中，仍然有人集成小村落，以作為棲身的場所，悄悄地生活著…。

但是，就在某一天，這個世界上突然出現了來無影去無踪的粗野人類！他們駕著強力的戰車，見到怪物們就攻擊。由於他們的強大，遂被人們稱作無情的"賞金獵人"！

他們對人類很友善，遇到怪物則無情地殺戮，使怪物們聞風喪膽。為了表示對這些勇者的敬意，人們又稱他們為"怪物獵人"。



▲玩家被設定為因嚮往賞金獵人生涯而離家之少年。



▲由於是自由度十足的RPG，所以能夠任意向前！

◀以荒廢世界為舞台的未來風格RPG！

I之劇本＋II之系統等於III之架構！

故事以I為藍圖

「坦克戰記3」的遊戲內容乃以系列第1作為藍本，再加上新增的若干項設計而構成。但是，在第1作的時候，有一些新鮮的構想，都因容量問題而不得不含淚將之刪除。幸好，託此次32M軟體的恩惠，許多構想得以重生，使遊戲內容更加精彩！



▲玩過FC版的人一定很懷念此遊戲吧？



▲不愧是32M大容量，戰鬥場面壯闊！



◀武器改造模式依然健在。

結合

系統以II為母體

II的系統乃自I改良而來，而本作的系統又是自II改良而成。因此，本作比被喻為「設計正中玩家下懷」的II，更充滿了高度的遊戲快感。



▲敵人攻擊模式亦有增加，不可錯過。



◀各位將能創造更具自我風格的戰車。



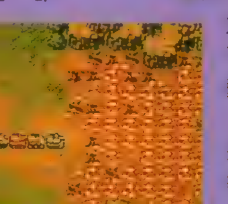
▲即使不搭戰車，也能進行戰鬥哦。

變成

「坦克戰記3」，基本上是從第1作改良而成，因此無論是音效或畫面上的表現，都比FC版來的先進！其中有不少冒險事件，都是用生動華麗的動畫為背景，使玩家在進行遊戲時有美侖美奐的感覺，你一定不能錯過。

不僅如此，身為本遊戲主角的各式戰車，都可以在改造之後，變成更強力的武器。除了車體之外，連武器及車輛零件等都能改造，所以，只要玩家動動腦，就能創造出一輛屬於自己的坦克。放眼電玩界，除了「坦克戰記」，還有什麼遊戲可以與之匹敵呢！？

此外，遊戲中的一些趣味性內容，也都完整地保留在「III」裏面。所以保證玩家進行遊戲時一秒鐘也不會感到無聊！本刊在此鄭重推薦，「坦克戰記3」絕對是可以讓玩家玩一輩子的夢幻遊戲！



▲降下人工雨，就會出現這種畫面…。

◀大樓倒塌的樣子逼真而有迫力。



◀可自由替戰車命令取個酷名字吧！



◀這隻兔子並沒有存在的必要，但牠卻跳個不停。



▲雖然牠一點也不可愛，但卻一定要養育牠。



ヤマトタケル

大和戰神

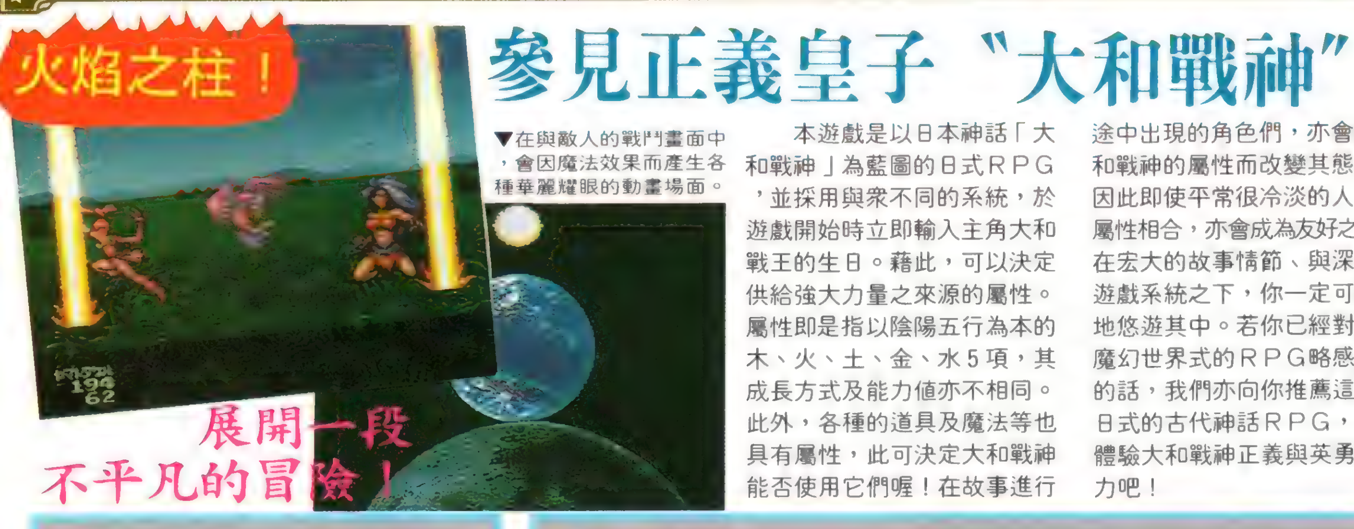
●廠商／東寶　●發售日／95年9月29日　●價格／¥10800

編輯部的話

想要認識日本的古代神話人物嗎？從「大和戰神」開始就沒錯！「大和戰神」是古日本的第一勇者，為了對付邪惡的月讀神，恢復人民對天照大御神及大和朝廷的歸依，必須全力以赴剷除奸人！

評價表										
故事	■	■	■	■(半)						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

參見正義皇子“大和戰神”



▼在與敵人的戰鬥畫面中，會因魔法效果而產生各種華麗耀眼的動畫場面。

本遊戲是以日本神話「大和戰神」為藍圖的日式ＲＰＧ，並採用與衆不同的系統，於遊戲開始時立即輸入主角大和戰王的生日。藉此，可以決定供給強大力量之來源的屬性。屬性即是指以陰陽五行為本的木、火、土、金、水５項，其成長方式及能力值亦不相同。此外，各種的道具及魔法等也具有屬性，此可決定大和戰神能否使用它們喔！在故事進行途中出現的角色們，亦會依大和戰神的屬性而改變其態度。因此即使平常很冷淡的人，若屬性相合，亦會成為友好之人！在宏大的故事情節、與深奧的遊戲系統之下，你一定可盡情地悠遊其中。若你已經對西洋魔幻世界式的ＲＰＧ略感厭煩的話，我們亦向你推薦這個純日式的古代神話ＲＰＧ，一起體驗大和戰神正義與英勇的魅力吧！

冒險前之概略介紹

由於受到太陽神之天照大御神的恩澤，而使大和國得以統治衆多國家而倍極繁榮。然而，由於大旱災及相繼的造反之影響，使得大和的統治權漸失。而此時，亦有許多人由原本的天照大御神而改為崇拜月神「月讀」。深覺事態嚴重的大和戰神，確信世上的混亂皆是源自月讀之故，因此毅然地踏上討伐月讀之旅。



屬性：火。大和朝廷的第三皇子。深受人民愛戴。對長久掌權的大和朝廷之治理人民的方式漸感疑惑。

[illegible]水。住在[illegible]賀之赤[illegible]的神，不僅極其任性，更有張喋喋不休的嘴。

以驚異視覺所呈現的超級動畫戰鬥場面！



▶「從魔」的幻影出現在大和戰神前，約定成為夥伴。

雖然最初只有１個人孤軍奮戰，但經過事件的考驗後，即會有名為「從魔」的強壯夥伴加入。玩家可依狀況召喚從魔出來參加戰鬥。當然，在戰鬥中，也會依照從魔和魔法之屬性不同而各自施展出華麗的攻擊喔！此外，再加上流暢的ＢＧＭ搭配，形成了迫力十足的戰鬥畫面！



◀用來對付怕水的敵人，可使其損傷值倍增。

▶炙熱強大的火柱可使畫面上的敵人全部受傷。



魔法騎士レイアース

魔法騎士

●廠商／多米　●發售日／95年9月29日　●價格／¥9800

編輯部的話

艾梅羅特公主被抓走了！為了拯救公主，回復世界原來的和平，光、海、風3位「魔法騎士」將再次攜手合作，劃破黑暗，迎向黎明。善良的魔法騎士是否能順利找到魔神而達成任務呢…？

評價表	
故事	■■■■■■□□□□
系統	■■■■■□□□□□
畫面	■■■■■■□□□□
難度	■■□□□□□□□□
保存	■■■□□□□□□□

重溫『魔法騎士』的精彩故事內容

由於漫畫和卡通都受到觀衆的熱烈歡迎，所以各廠商們陸續地都將「魔法騎士」遊戲化。因為在ＳＦＣ版中將原作的故事情節當作重點，因此玩家們可感受到此漫畫相同之樂趣。為了能讓看過魔法騎士，但對遊戲不拿手的玩家同樂，我們設計了獨特而且簡單易懂的遊戲系統，你一定要來體驗一下其中的樂趣，不然可是會後悔的！

原班人馬總動員

因為故事是以原作的流程為基礎來進展的，因此原作之所有角色皆會登場喔！此外，在遊戲進行中，亦有許多夥伴會加入冒險行列！

有各種角色登場

◀在故事序盤提供很大協助的普雷塞亞。帶著鑛石材料去找他，可替你打製主角專用的武器。

▶一心想解決魔法騎士的女魔導師雅爾西奧妮，是冒險途中多次交手的強敵。



◀純情少女。星座及血型不明。操縱火的力量。偶而會長出貓耳朵！

獅堂　光



◀就讀於女子貴族中學的超級美少女。可任意控制"水"。是雙魚座、A型。

龍咲　海



◀射手座，A型。就讀於品學兼優的私立中學。頭腦好卻是個慢郎中。風之使者。

鳳凰寺　風

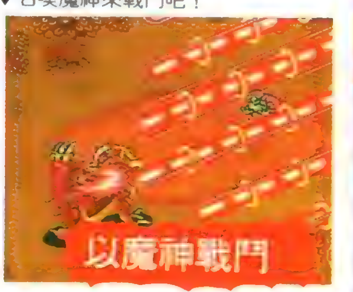
召喚3體魔神

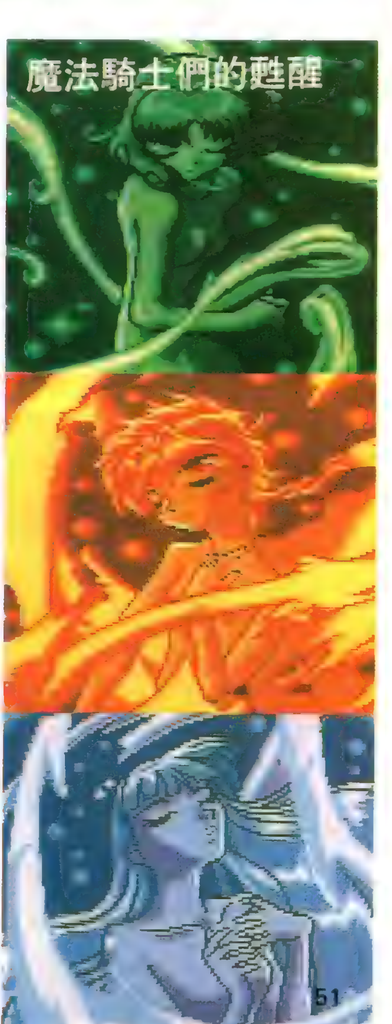
成功地如原作般讓魔神附身後便可在戰鬥時，召喚光、海、風之魔神，加入戰鬥的行列當中。想施展超強技法，使敵人一擊斃命嗎？召喚魔神，保證效果看得見！



▲與魔神相會鏡頭重現。

▼召喚魔神來戰鬥吧！





救出艾梅羅特公主！

遊戲的故事情節是承襲原作的第1部而循續推進的。除了原作的每一章節之外，我們亦預定要加入許多的附加故事，以期使此遊戲內容更加地豐富。而最終的目的是要將艾梅羅特公主救出。究竟經過一番苦難後，結果為何呢？





ヴィルヌワールド

奇幻世界

●廠商／帕布雷斯特　●發售日／95年９月29日　●價格／￥11800

編輯部的話

比迪士尼樂園更精彩刺激的「奇幻世界」登場！藉著在７座島上的主題樂園冒險，將使各位體驗前所未有之迫力與緊張感！７座島上的主題樂園滿佈妖魔與陷阱，想安全歸來，就看各位有沒有本事了!!

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

世界最大之空想科學主題樂園！



▶"奇幻世界"的居民，全部是最新型的機器人。

將傑努・威魯努的小說世界在７座島上完全再現的世界最大規模之主題樂園，就是「奇幻世界」。玩家將在最新的科技設施，以及機器人的包圍之下展開各種冒險。你是否也想一試呢？

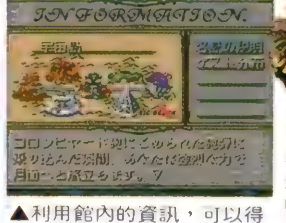


▲孰敵孰友之謎般戰艦。

▼７座島全是主題樂園喔！



▼主題樂園內，充滿許多舒適的高科技設備。

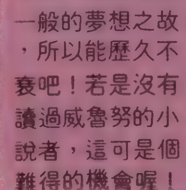


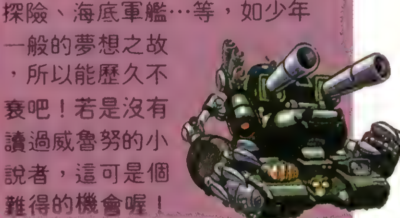
▲利用館內的資訊，可以得知許多的情報。

▶奈莫船長等一群名人，都會陸續登場喔！

威魯努究竟是誰？

傑努・威魯努是位以「15少年漂流記」「海底２萬哩」而聞名的冒險作家。他雖是200年前的小說家，但其作品仍然流傳至今。原因不僅是因其小說有趣，更因其作品中充滿了送人類到月球的大砲、地底探險、海底軍艦…等，如少年一般的夢想之故，所以能歷久不衰吧！若是沒有讀過威魯努的小說者，這可是個難得的機會喔！



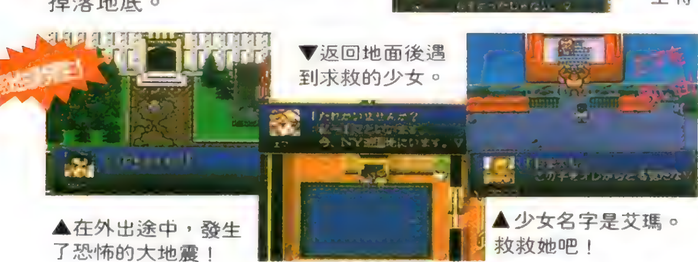


主題樂園突遭地震來襲！

與雙親分頭行動的主角以及其弟・凱，為了尋找約定見面的女朋友，便一同前往主題樂園。但是卻因突來的地震而掉落地底。



◀能與女友取得連絡而狂喜的主角。然而……。



▲在外出途中，發生了恐怖的大地震！

▼返回地面後遇到求救的少女。

▲少女名字是艾瑪。救救她吧！

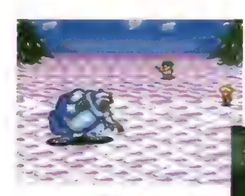
在戰鬥中使用多變化的指令！

戰鬥是在橫捲軸畫面進行，角色們多樣的動作招式更是大有看頭！戰鬥指令中，有許多奇特的選項，特別是Ｔ－Ｗ（高科技武器）這一項。裝備Ｔ－Ｗ之後，只要消費ＥＰ（金錢），即可施展武器所具有的特殊攻擊技。

NPC參加戰鬥！



▲會有多數的ＮＰＣ成為夥伴。此為機器狗法恩的攻擊。

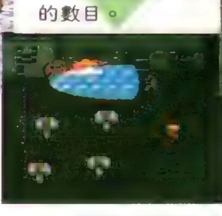


一起攻擊

▲夥伴全體一起發動攻擊的指令。

高科技武器

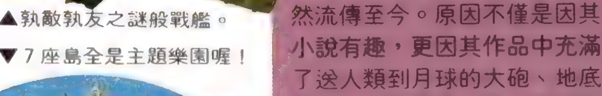
▼必須先確定ＥＰ的數目。





必殺技

▲角色們各自的必殺技皆火力強大。



ホーリーアンブレラ

脫線英雄

●廠商／那克沙特●發售日／95年 9 月30日●價格／￥9800

編輯部的話

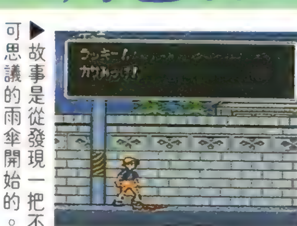
這一款由江川達也作人物設定的滑稽動作RPG。玩家是否能夠從中感受到其中人物角色表情的豐富變化呢？在這款遊戲之中還有許許多多異想天開的劇情和設定留待玩家一一體驗哦！

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								

操作可愛角色行動的滑稽派動作RPG

以大師本宮廣志老師率領的企畫開發集團所作的遊戲設計，及由江川達也老師所作角色設計的這款發售時大受注意的動作RPG「脫線英雄」，在遊戲中有不少滑稽可愛的爆笑畫面，各位玩家是否也注意到了呢？

本遊戲的故事主要是敍述一位少年不小心被捲入異世界之中而與邪惡軍團戰鬥的經過，身為主角的玩家，其目的只有一個，那就是回到原來的世界。現在就跟著他一塊展開在夢想世界的奇異冒險吧！



▶故事是從發現一把不可思議的雨傘開始的。



▲一面將來襲的邪惡軍團打倒，一面找尋回原來世界的路。

角色豐富表情的畫面！

敵方角色就是像這樣！

在遊戲之中進行會話的時候，無論是敵我雙方都可能會有各式各樣符合角色個性的表情插入其中，而且由於這種模式出現頻率相當高，因此，在會話之時，多會隨著內容而不斷地變換表情，讓人發出會心的一笑！

活用同伴的特殊能力

所有與少年共同旅行的伙伴，各自都具有不同的能力，如何充分活用這些能力就是在遊戲攻略中一個很重要的重點了。唯須注意的是，在此遊戲中玩家一次只能夠操作一個角色而已，因此，如何適時地轉換為不同的角色，就是對玩家的一大挑戰囉！



▲少年所無法通過的場所可藉由同伴的力量通過。

火焰傘：讓敵人變成火球並且向敵人處飛去。

風之傘：讓敵人變成風球筆直地向前飛去。

冰凍傘：讓敵人變成冰塊，成爲主角乘坐的冰車。



波特

最初爲伙伴的珍禽異獸，嘴上從不留情且好奇心旺盛。



莎姬

明朗活潑的女子，無視於少年的反對而非要參加這場危險的旅程，冒險心非常強烈。



踩扁：將魔物以踐踏的方式打倒。

攀爬：接觸牆壁後即會貼於其上再往上爬。

跑步：可向左右方快速地移動。

空中滑行：利用雨傘緩緩地從空中落下。

聖劍傳說 3

聖劍傳說 3

●廠商／史克威爾●發售日／95年 9 月30日●價格／￥11400

編輯部的話

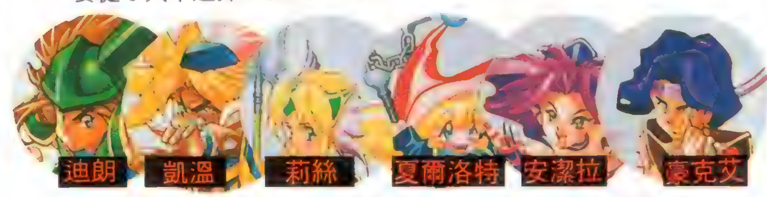
史克威爾年度的大作之一「聖劍傳說 3 」是以分歧的三角劇情為主幹，融合了角色、國家等相互交織的細緻作品。各角色都背負著命運的神聖使命，故事性十足，再加上美麗的畫面，你絕不可錯過！

評價表
故事
系統
畫面
難度
保存

故事就發生在因未知力量捲起波濤的馬那世界

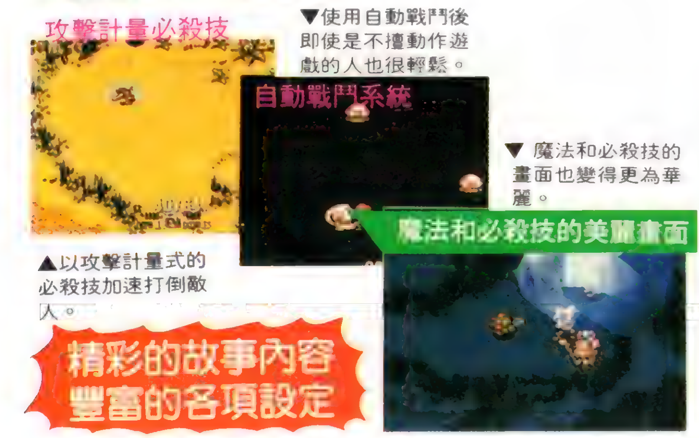
由 6 位角色中選出 1 人進行遊戲

在前作中，主角 3 人是已經決定好的，不過這一回則是要從 6 人中選擇 3 個人，並且以所選的第 1 人為主角進行遊戲。



比前作更為進化的「情境戰鬥」

「聖劍傳說」的另一個特徵一情境戰鬥模式在此亦經過進化之後重新登場，特別是在一面攻擊敵人一面集氣，並在最後放出必殺技攻擊的「攻擊計量必殺技」和不需要按鈕即可自動攻擊敵人的「自動戰鬥系統」這兩者，皆作了大幅的改良。另外，在影像、背景上也更精緻，華麗的魔法和必殺技更是玩家所必見！



▼使用自動戰鬥後即使是不擅動作遊戲的人也很輕鬆。

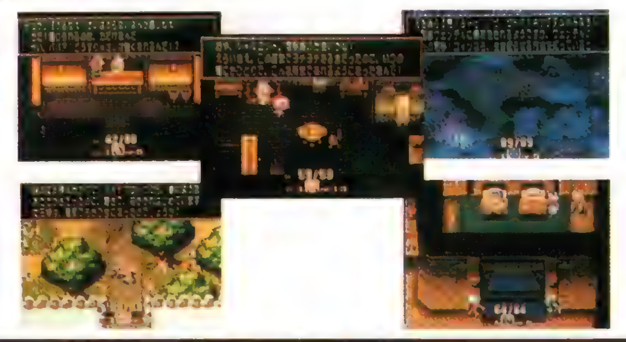
▼魔法和必殺技的畫面也變得更為華麗。

▲以攻擊計量式的必殺技加速打倒敵人。

精彩的故事內容 豐富的各項設定

何謂「三角劇情」？

以 3 個強國和 3 個中立國，以及主角和伙伴 3 人為中心的故事就是三角劇情了！在此會依玩家所選擇的主角是誰、同伴是誰，而讓遊戲的展開產生變化，無論玩幾次都會非常新鮮。



力量的升級……「轉職」

在「 2 代」之中原先有個武器和魔法愈使用威力就愈大的「熟練度系統」，在這一次則被廢止，取而代之的，則是在育成了一定等級的角色之後，可經由馬那之石的力量來進行轉職的系統。在轉職之時，玩家亦可依喜好來決定角色為光明或黑暗的類型，而可習得不同的魔法和必殺技。

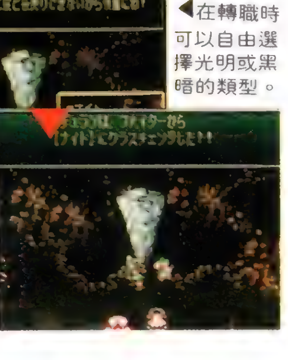
以馬那之石的力量進行轉職！



▲具一定的等級以後即可藉馬那之石轉職。



▶在經馬那之石授與力量後就能夠使用更厲害的技巧了！



◀在轉職時可以自由選擇光明或黑暗的類型。

8個精靈就是各事件的關鍵！

在馬那世界中也有與各個精靈對應的日期

馬那世界就和我們的世界相同，也是由7天構成一個星期，而這個星期的制度也和遊戲的進行有很深的關係。在遊戲中，隨時可由視窗中得知目前的日子，並且和右邊的精靈們相互對應。至於剩下的最後一天，則是如同我們星期日一般的休息日，稱為「馬那的祭日」。在這一天之中，不但在旅館之中可以免費休息，連魔物的活動在這一天都會比較不那麼劇烈哦！另外，依據星期幾（屬性）的不同，其對應的魔法威力也會上升，而相對屬性敵人的耐久力則會下降。

露娜（月）

▶受神秘的月之力主導的日子是祭日的次日。

沙拉曼達（火）

▶受高熱火焰所主導的日子。

溫蒂妮（水）

◀受深遠的水力所及，冰系魔法的力量會加強。

特利亞德（木）

◀受偉大樹木之力支配時，回復魔法效果更大。

金思（風）

▶受大氣中風力支配的日子。

諾姆（土）

▶受廣大土地支配的日子是一週的最後一日。

▼哇！在馬那的祭日住旅館不要錢耶！太棒了！





▲在狀態畫面中可確認日期和時刻。

依晝夜不同也會產生變化

至於與光明和黑暗這兩個概念有關的事件也不少，例如當主角到達黑夜市集時，顧名思義就可知它是在夜間才會營業的，白天則不得其門而入。還有，繼承獸人血統的凱溫，在黑夜降臨時也會變身為獸人哦！



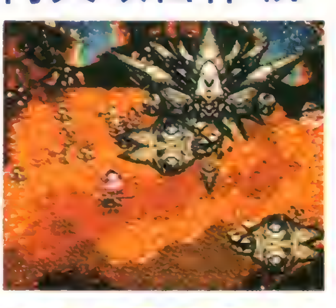
▲具奇怪氣氛的黑夜市集必須在晚上才能進入。

▼到夜晚之時，凱溫就會突然變身為獸人。



應考慮屬性後再與頭目作戰

隨著遊戲的進行，玩家也會碰到各式各樣的頭目角色，其中有一組頭目角色是設定為和8精靈具有相同的屬性。也因此，像火之神獸札比耶在沙拉曼達之日時，其活動到達頂點，若在此日與之戰鬥時，就會發現牠變強不少，所以與神獸戰鬥時一定要注意日期！



牠的名字叫夫梅達爾哈卡

▶當張開眼睛後，究竟會如何攻擊過來呢？



▲張開血盆大口一幅要把人吞掉的樣子，還會口吐白沫。

在樹海深處也有如南瓜般的怪物!!



◀已經不是欣賞美麗風景的時候了，對付植物是否該採火攻呢？

每個國家都各具特色！

在馬那世界的地圖上，可以看到平原、沙漠、覆蓋白雪的大地等，地形的表現非常豐富，這就是這一次「聖劍傳說3」的地圖了。大致來說，世界上共可畫分為6個國家，3個是強國，3個是中立國，而這6個國家也正是6位主角所居之地，依據玩家的主角選擇，各國間的關係勢力會有所消長。另外，在世界上也還有其他的小國和樂園存在。

佛爾色納（草原王國、中立國）





◀因氣候溫暖，鎮上處處花朵盛開。

在很久以前由一位戰士所建立的佛爾色納，其國土大部分位於地形平緩的草原地帶，氣候溫和適於人居。自建國以來，劍術代代相傳非常盛行。現任的國王一般稱為"英雄王"，其轄下則是由國內的兵士和傭兵所集結的騎士團來負責擔任軍事和警備。

那巴爾（砂之要塞強國）



在成為國家之前，本來是在灼熱沙漠附近活躍的"那巴爾盜賊團"，在團長（也就是目前的國王弗雷姆康）的帶領之下，進行奪取為富不仁者的財寶，而後分給貧民的劫富濟貧工作，是平民眼中的英雄。至於其自然環境則大部分是被灼熱沙漠所包圍，十分地乾燥酷熱。

◀在照片上要塞的大門前是否也要喊芝麻開門呢？

溫迪爾（聖都、中立國）

此處被稱為聖都的由來，乃是因為祭祀將自己變身為馬那之樹以守護世界秩序之馬那女神的神殿在此之故，而聖都的最高權威者"光之司祭"同時也是世界所有僧侶所崇敬的對象。在此處的居民皆遵守嚴格的規律，日復一日地生活在常規之中。



▶房屋看起來像是佛爾色納。

野獸王國（強國）

這是由受月亮祝福的子民—獸人所居的國度，國土大半均被深深的黑夜所包圍。居住其中的獸人們具有比人類更為強靭的肉體，由被稱為"獸人王"的支配者所統率，並組織有"野獸軍團"，近鄰諸國均對其軍事力量有很高的評價，但同時也非常害怕這個強盛的國家。



▲軍事大國，四周皆是堅牢的城

亞魯迪那（魔法王國、強國）

一年大部分時間皆爲寒冬的極寒之國，有時也會有大風雪發生，使其與外面的連絡完全中斷。而在如此惡劣的條件下竟然還有人能生存，這主要就是靠國家象徵的馬那之石所提供的魔力所賜，也因此，亞魯迪那別名"魔法王國"，在國內也處處可見魔法師們在不斷地修行和競爭。



▶受冰雪覆蓋的國度。一看起來就好冷，若從此開始不就慘了！？

樓蘭特（風之王國、中立國）

被白雲所包圍，建立在世界最高峰之山腰的風之王國，其居民大多以山中特產營生，而其守護神則是被稱為"有翼類之父"的神獸。這個國家從很久以前開始，就是由心許與守護神的處女們所組成的"亞馬遜女戰士軍團"來守護，因此雖然國王仍為男性，但女權在國家中則十分高漲。



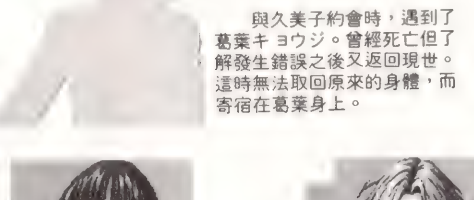
▶在山間建造的國度，故城中有不少階梯連接各處。


真・女神轉生
完・全・攻・略

登場人物指南

主角與葛葉キョウジ是完全不同類型的角色，不過現在卻有密切的關係。由於玩家並不了解葛葉的交友情況，在此將為各位詳細介紹。

玩家在進行遊戲時，將會面臨許多難關，而且事件的發展也會越來越複雜，這時如果不了解事件與角色的關係，就無法順利進行，所以一定要仔細參考登場人物說明。



主角

與久美子約會時，遇到了葛葉キョウジ。曾經死亡但了解發生錯誤之後又返回現世。這時無法取回原來的身體，而寄宿在葛葉身上。

惡魔召喚師 葛葉キョウジ

在夜來區有事務所的私家偵探。不過暗中從事惡魔召喚師的工作，與占卜師マリー一起合作。シド被殺之後，他的魂魄遭到拘禁。



久美子的父親
故事終盤會請託工作。



久美子的母親
與父親不同，沈著冷靜。



主角的父親
在家中但不會出現。

主角的母親
在醫院照顧主角。



レイ・レイホウ
葛葉キョウジ的伙伴。





ドクター・スリル
在北山大學１樓研究造魔。

ヴィクトル
業魔殿主人。注意造魔的傳說。

三葉三平
拳擊場的會長。而且是個密醫。

生體エナジー協會的男子
收集ＭＡＧ並進行買賣。

九瀨
不動產業者暗中銷售武器。

グーフィー
軍事狂熱者，會買賣防具。

幽車堂本舖的女主人
藥局主人，會銷售回復系秘寶。

金王屋
古董商。銷售攻擊秘寶。

マダム銀子
バー・クレティシャス的女主人。

情報屋
在マダム銀子酒店的男子。

秦野久美子
主角的女友。住在雲雀ケ丘。



主角




葛葉キョウジ

吾妻教授
「日本古代文明論」的作者。



カロン
守護三途の川。但行動較不審慎。



シド・ディビス
殺害葛葉的組織殺手。



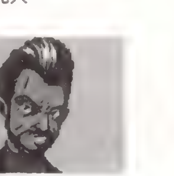



如月マリー
占卜師。是擊退惡魔的委託人。

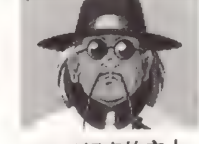
天堂天山
天堂組會長。命令タカシ收集人血。

山城議員
暗中操作市長的市議會議員。

警察署長
監禁百地警部，使警察署異界化。



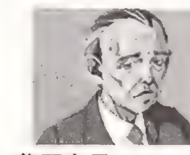
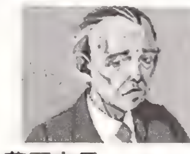
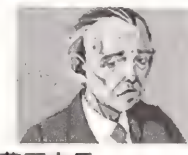
百地英雄
平崎署的警察。懷疑葛葉。

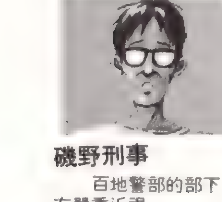
四川飯店的主人
中華街發生事件時請託葛葉。



タカシ
天堂組組員。遊戲中會不斷出現。

藤原市長
傀儡市長。在新市鎮大樓最上層。



磯野刑事
百地警部的部下。有嚴重近視。




美軍上校
四川飯店主人介紹的。專銷售美軍武器。

3D地圖事件指南



異界化的建築物、3Ｄ迷宮中有各式各樣的裝置及陷阱等，會阻礙入侵者。這時如果落入陷阱，就會在相同地點不斷時空轉換移動，所以是非常複雜的3Ｄ迷宮。

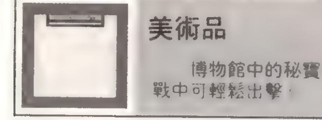
在其後所介紹的迷宮地圖，除了終盤的幾個陷阱之外，將會為各位詳細說明陷阱地點。這時要特別注意的就是強制移動到其它地方的時空轉換地點、樓梯、命中地點所出現的數字。由於迷宮中相同數字的地點彼此對應，所以如是在時空轉換地點１，只要進入時就會馬上移動到對應的時空轉換前往地點１。還有樓梯也是一樣，如果從１樓的上樓樓梯１向上前進，就會來到２樓的下樓樓梯１。

在３Ｄ迷宮中最容易忽略的重點，是放置在各處的寶箱。本款遊戲與系列作品不同的地方，就是寶箱的設計較為特殊。例如在矢來銀座遊戲中心的垃圾箱其實是寶箱，所以玩家很容易錯過。

▲在洞穴掉落的瞬間，可清楚了解發生的事情。

酒店
在矢來區矢來銀座有２件。有マダム銀子的酒店以及バーイノセノス。

迪斯可
在矢來區的矢來銀座。與酒店相同也能得到情報。



美術品
博物館中的秘寶。如得到時在頭目戰中可輕鬆出擊。




回轉點
只要來到這個地方，就會強制移動或轉換方向。

訊息者
會在２Ｄ、３Ｄ地圖途中登場。由於其中會出現重要情報，所以一定要進行交談。

事件
隨著故事展開會發生重要事件的地點。這時必須要順利過關，否則就無法順利前進。

對頭目戰
只要來到這個記號的地點，就會與敵人頭目進行戰鬥。還有頭目戰時無法“ESCAPE”。

上昇樓梯
能爬上１個樓層。

下樓樓梯
能下到下１個樓層。

上樓下樓樓梯
系列中初次登場的樓梯。這時會根據對應的號碼到上、下方樓層，或是來到外面。

電梯
基本上與樓梯是相同功能。雖有限制但能選擇前往的樓層。

時空轉換地點
如來到這個記號的地點，就會強制移動到相同樓層的對應地點。

時空轉換前往地點
從時空轉換位置強制移動到對應的地點。

時空轉換＆前往地點
時空轉換與時空轉換前往地點是相同位置。如來到這個地點並再度進入，就會飛到時空轉換的號碼地點。

移動地面
主角一行人只要來到這裡，就會強制朝箭頭方向移動。

洞穴
會強制移動到下面樓層的洞穴。根據地點有些不會垂直掉落。

單向通行的門
只能朝一定方向通行的門。

必須在特定事件過關，就可解開單向通行的門。

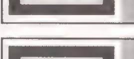
創擊（ＨＰ）
只要來到這個記號的地點，HP就會減少。



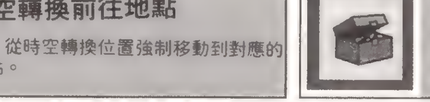

創擊（ＭＰ）
系列初次登場。如來到這個記號的地點，ＭＰ就會減少。



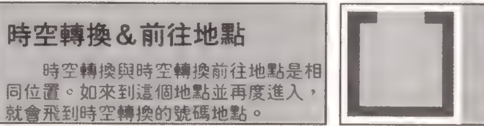
創擊（麻痺）
只要來到這個記號的地點，主角一行人就會陷入PALYZE（麻痺）狀態。




創擊（中毒）
只要來到這個記號的地點，主角一行人就會陷入POISON（中毒）狀態。

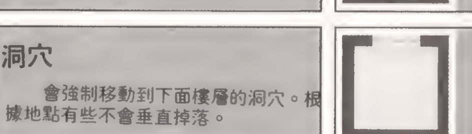
寶箱
只要打開就可得到金錢、磁鐵或是秘寶等。



黑暗地帶
黑暗無法看清情況的地點。在這裡最好能使用マッパー的魔法。




魔法禁止區域
無法使用魔法的區域。由於狀態異常也不能使用魔法等，所以將會陷入苦戰。



電腦禁止區域
由於這個區域無法使用電腦的指令，所以就不能進入自動地圖、與惡魔對話或召喚仲魔等。



治療地點
能夠回復ＨＰ、ＭＰ、狀態異常的地點。不過這裡需要金錢或Mag，一定要特別注意。



出口
能夠從３Ｄ迷宮逃脫的地點。其中也會出現進入下一個３Ｄ迷宮的入口，並繼續展開行動。

矢來區
商店指南

矢來區的矢來銀座，不僅有主角據點的探偵事務所，也會出現武器、防具屋等各種商店。還有隨著搜查工作的進行，必須要打倒的惡魔威力會不斷增強，這時如果使用簡單的裝備將無法獲勝。所以只要得到報酬金錢增加之後，就要在這裡所介紹的商店調整裝備，並即刻展開搜查的工作。



事務所

葛葉探偵事務所

●援助搜查的現況等

主角＝葛葉キョウジ的事務所。在這裡可以儲存，進行ＤＤＳ網路的取檔、變更設定。所以如果不了解接下來所要前進的地點時，就可使用ＤＤＳ網路。還有網路同伴的レッドマン有時會給予提示。除此之外占卜師マリー也會來到這裡請託工作。



占卜

占いの館

●工作的請託與報酬

表面上是從事占卜屋。雖然生意並不是很好，不過女高中生對這裡的占卜有極高的評價。還有如果來到占卜屋的內部，就會出現擊退惡魔的委託人マリー。所以在這裡可以確認工作的內容，並能得到報酬。除此之外這裡也會遇到キョウジ的ポルターガイスト（靈魂）。

Mag

生體エナジー協會

●Mag←→交換金錢

銷售Mag的地點。而現在的會員不斷增加…？在這裡能夠買到的Mag匯率，10Mag約是100圓左右（有時會變動）。在惡魔使者世界中所得到的金錢，有工作的報酬，或是與惡魔交談的賞金，除此之外打倒惡魔所得到的Mag，必須要在這裡交換日圓。



回復

クローバージム

●回復ＨＰ、ＭＰ以及所有的狀態

表面上是拳擊場，不過這裡幾乎沒有拳擊練習者。不過只要開門並進入建築物的深處，就會出現三葉三平利用念力治療的地方。葛葉キョウジ與三葉是朋友關係。在這裡除了能回復命中得點、魔法得點，狀態異常之外，也能夠解開詛咒或是使死者起死回生，是使用率極高的場所。



合體

ホテル業魔殿

●惡魔合體

在地下有進行惡魔合體的地點。「惡魔使者」只能在這裡進行惡魔合體。還有惡魔合體的種類共有２身、３身惡魔合體、造魔合體等。除此之外這裡也有キョウジ攜帶型電腦的零件。這時業魔殿主人ヴィクトル會提出希望能得到有關造魔情報的請託。



武器

丸瀨不動屋

●武器屋

暗中銷售武器的地方。在中華街事件過關之前，基本上只能在這裡買到武器。還有隨著故事的進行，銷售的武器類型會改變。

在前半段即使打倒敵人，由於無法得到強力的劍，這時就要有高性能的槍，還有必須要不斷補充彈藥。



防具

セルフディフエンス

●防具屋

在平崎市唯一銷售防具的店。而這家店就在丸瀨不動產的對面。防具基本上必須用錢購買，所以只要儲存金錢，就可來到這裡調整裝備。

這裡與丸瀨不動產相同，隨著故事的進行，銷售的防具會改變，所以要不斷前往調查。還有銷售的物件以男性防具居多。





藥

齒車堂本舖

●藥屋

這裡是唯一銷售傷藥，ディスパライズ、金丹等，能夠回復ＨＰ、ＭＰ、狀態異常的商店。還有隨著故事的進行，這裡的商品也不會改變。這時如果沒選回復系之神時，就必須要善加利用齒車堂的傷藥。





道具

金王屋

●道具屋

雖然招牌寫的是古董屋，不過卻銷售攻擊用、攻擊補助的秘寶。還有與藥屋相同，隨著故事的進行，銷售的物件不會改變。這裡有能夠防禦創擊地帶的コアシールド，為了安全起見最好是能馬上購入。



劇本1 死與再生，我將變成他？

●進行路線

在主角家的網路輸入名字等資料
▼
接到女友電話並前往臨海公園的咖啡廳
▼
前往圖書館借出「日本古代文明論」
▼
前往大學離開女友
▼
因女友的請託前往矢來區的矢東ビル
▼
在矢東ビル見到葛葉
▼
在矢東ビル見到“タカシ”並進行戰鬥
▼
與葛葉分開前往臨海公園的咖啡廳
▼
打算要離開臨海公園時被シド強行帶走
▼
主角在施工中的大樓死亡
▼
在三途の川遇到カロン
▼
主角的靈魂與葛葉的身體結合復活
▼
在矢來區占いの館聽到葛葉的聲音
▼
在業魔殿得到ハンディ・コンピュータ
▼
在事務所接受占卜師マリー的請託
▼
在醫院會見主角的雙親
▼
前往臨海公園異界化的圖書館
▼
事件解決後在占いの館得到報酬
▼
在事務所與同伴レイ會合
▼
在笠置山進行レイ的神降
▼
前往朝日區異界化的教授住宅
▼
教授住宅爆破，被帶到警察署
▼
在留置所聽到葛葉的聲音，獲得釋放
▼
接受マリー的請託（選擇）
▼
在異界化的大學見到ドクター・スリル
▼
在異界化的大學與シド戰鬥
▼
在朝日區カーサ乾擊退惡魔
▼
事件解決後，在占いの館接受報酬
▼
在笠置山的かさぎ莊擊退惡魔
▼
事件解決後，在占いの館接受報酬
▼
通過異界化笠置山前往山小屋
▼
從吾妻教授處聽到封印的情報
▼

6月6日　12：50

給レッドマンさん　我是住在K縣平崎市的ヴォイス。剛完成網路的再度登錄。至於職業方面是公務員？沒有工作？其實這並沒有什麼關係。

レッドマンさん今天第一次傳送連絡～～，啊！非常抱歉，好像是女友打電話來。所以其後還會繼續連絡。

6月6日　22：40

給レッドマンさん　レッドマンさん可相信死後的世界？應該是不會相信吧！不過我今天已經死亡。當然這絕對不是跟你開玩笑。所以希望你能聽我所說的話。

今天因為接受女友的邀約，而前往臨海公園附近的咖啡廳アフロ。其後前往圖書館、女友的大學、矢東ビル的チケットセンター，所以是非常忙碌的一天。還有你是否有注意到今天的新聞？那就是偵探被殺的事件。是的，在事件發生之前我曾經在那裡。在那棟大樓出現了狂亂的怪物，不是，應該說是惡魔，而偵探似乎是要擊退惡魔。

雖然偵探在其後前往，而且我也不知道到底發生什麼事……。不過當與他分開之後，對於之後的事情則記得很清楚。由於沒有取得チケット，所以就前往找尋在咖啡廳アフロ等待的女友。到アフロ時，發現女友已經不在，所以就只好回到家中，這時聽到一個神父的怪聲音，並被帶到施工中的大樓。

怎麼會出現這樣的人？不過卻知道我的名字。這位神父的名字是シド，而且他似乎看過圖書館的借書登記簿。雖然是女友所借的書，不過因為他忘了帶她的身份證，當時只好由我出面借書。如果那個時候沒有使用我的身份證的話……。其實現在說出這樣的話也於事無補。

シド神父～～真的是神父嗎？——而他的目的應該是女友所借的「日本古代文明論」。叫我拿出這本書，對我而言根本就辦不到，還有他的作法實在令人無法想像……。

就是因為這樣的原因遭到殺害？不過事實好像就是如此。當然如果只是借書的理由，似乎有點說不過去。最好的結果就是我已經死亡，當覺醒時發現自己在三途の川，這時在我的面前出現一位男子。這位男子自稱是カロン，而且我已確定自己已經死亡。雖然他說出我無法再回到自己的身體，但這時的意識已越來越模糊……。

當醒來時發現自己就在醫院。不過醫生或護士看到我起身，卻大吃一驚並馬上逃出。其後出現了在矢東ビル所出現的女性，而他帶著我逃出醫院。不過為什麼他會叫我キョウジ。當時雖然什麼都不知道，但他將我帶到了先前遭到殺害的偵探事務所，而我才了解到……。

「我已經重生，並成為葛葉キョウジ！」

這位女性的名字是レイ，並說出最好是跟大家打招呼。雖然當時十分混亂，但還是依照指示，其後就前往占いの館。

怎麼樣レッドマンさん？是否相信我所說的話？不過這裡又有相當不可思議的事情。那就是在占いの館遇到了一位名叫マリー的老婆婆，這時卻發生了“惡靈鬧事”的現象。由於聽到了奇特的聲音，而這個聲音就是葛葉キョウジ，他雖然說出「還回我的身體！」，不過我也沒有任何解決的辦法。其後他還說出要得到ハンディ・コンピータ，並完成惡魔召喚師的使命。因為對手是幽靈，如果不斷糾纏反而會造成困擾，所以就遵照他的指示。

現在在面前所出現的電腦，到底要如何使用？還有葛葉キョウジ說出在ホテル的男子，要使他從惡魔變成仲魔，其後再回到這裡。

雖然種種的發展實在令人很難想像，不過對我而言反而覺得非常興奮……。當然其後到底會有什麼變化，自己完全沒有概念，還有等我冷靜下來之後再進行連絡。

6月7日　23：50

給レッドマンさん　就好像是在做夢一般。在圖書館出現了惡魔。這時占卜師マリー說出，必須要將他們擊退，而這也是你的工作。不過我以前從來沒有做過這樣的工作……。雖然平安歸來，但已經覺得很累，馬上上床睡覺吧。

6月8日　11：05

給レッドマンさん　她＝レイ是工作上的伙伴。今天將與他一起合作並初次進行工作。雖然不知道結果會如何？不過我一定會努力的。接下來的事，以後再跟你報告吧。



▲在施工中大樓死亡的主角前往三途の川。在那裡見到カロン並聽到真相……。



▲在占いの館見到葛葉的靈魂。葛葉對主角說出攜帶型電腦的地點。

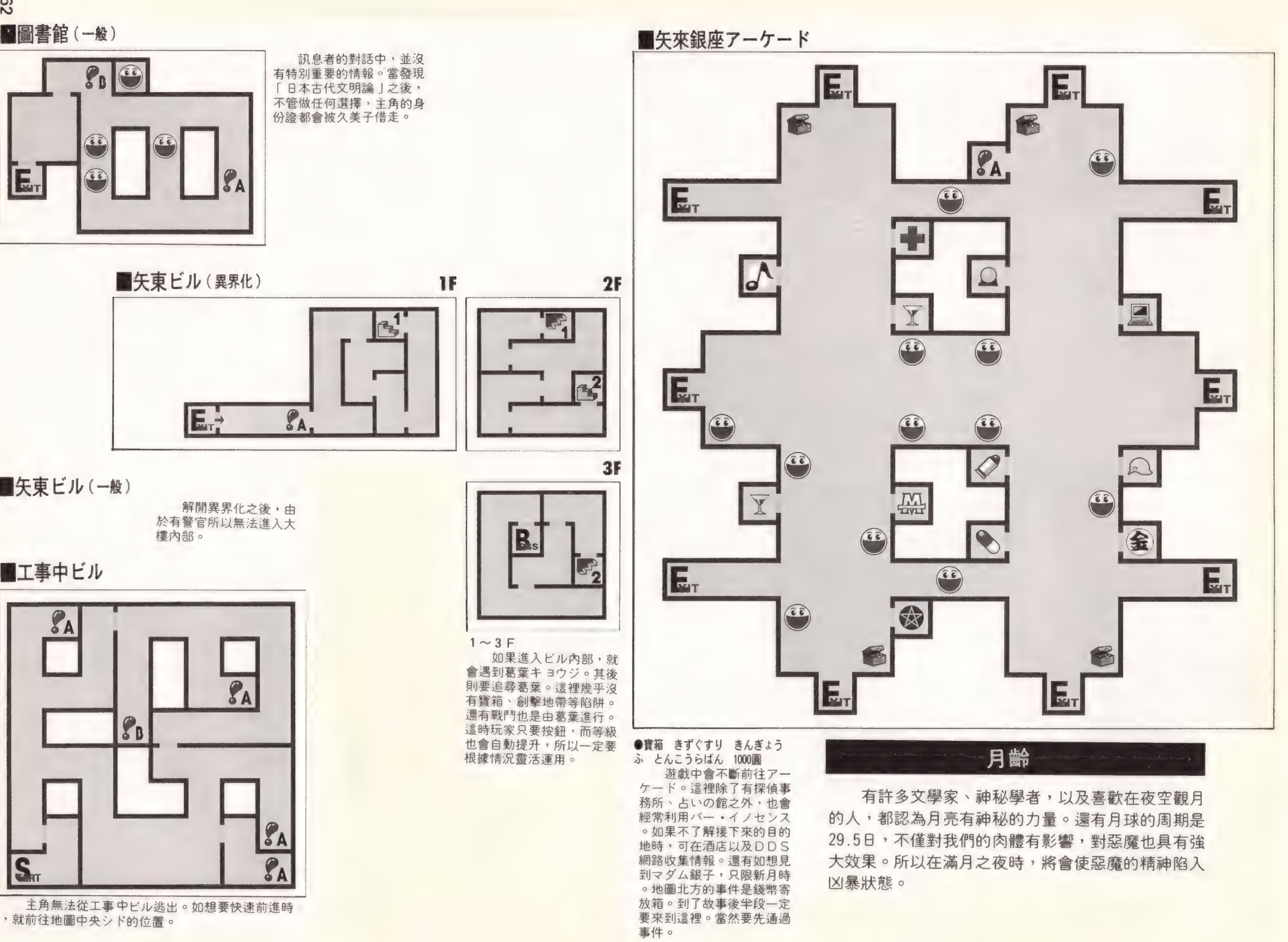
資料名稱：業魔殿
ＩＤ：RED00000
登錄日期：95/12/22
屬性：テキスト
byte：916
參考：255

業魔殿的傳說

在平崎市矢來町矢來銀座的拱廊位置，可以看到「HOTEL」招牌的建築物，那裡就是奇特的業魔殿。

這裡表面上雖然是經營旅館，但實際卻是異形主人ヴィクトル進行惡魔合體的秘密地點。

一般人都只了解這裡是單純的旅館，不過在秘密的地下屋卻有許多奇特的機械設備，還有ヴィクトル現在正啟動各種機械，並在製造新的惡魔。所以在看似平靜的矢來銀座，其實隱藏有重大的秘密……。



■圖書館（一般）

訊息者的對話中，並沒有特別重要的情報。當發現「日本古代文明論」之後，不管做任何選擇，主角的身份證都會被久美子借走。

■矢東ビル（異界化）

1F 2F 3F

1～3F
如果進入ビル內部，就會遇到葛葉キョウジ。其後則要追尋葛葉。這裡幾乎沒有寶箱、創擊地帶等陷阱。還有戰鬥也是由葛葉進行。這時玩家只要按鈕，而等級也會自動提升，所以一定要根據情況靈活運用。

■矢東ビル（一般）

解開異界化之後，由於有警官所以無法進入大樓內部。

■工事中ビル

主角無法從工事中ビル逃出。如想要快速前進時，就前往地圖中央シド的位置。

■矢來銀座アーケード

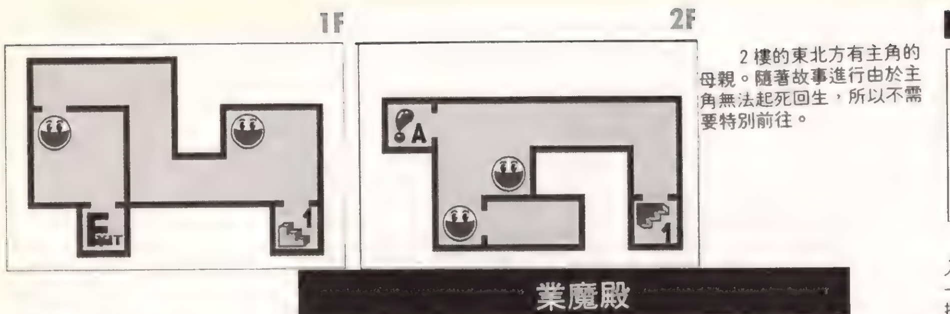
●寶箱　きずぐすり　きんぎょうふ　とんこうらばん　1000圓

遊戲中會不斷前往アーケード。這裡除了有探偵事務所、占いの館之外，也會經常利用バー・イノセンス。如果不了解接下來的目的地時，可在酒店以及DDS網路收集情報。還有如想見到マダム銀子，只限新月時。地圖北方的事件是錢幣寄放箱。到了故事後半段一定要來到這裡。當然要先通過事件。

月齢

有許多文學家、神秘學者，以及喜歡在夜空觀月的人，都認為月亮有神秘的力量。還有月球的周期是29.5日，不僅對我們的肉體有影響，對惡魔也具有強大效果。所以在滿月之夜時，將會使惡魔的精神陷入凶暴狀態。

1F 2F



2樓的東北方有主角的母親。隨著故事進行由於主角無法起死回生，所以不需要特別前往。

圖書館（異界化）

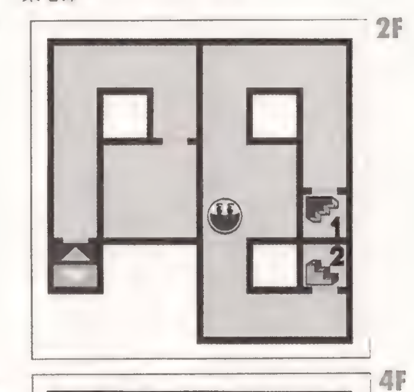
B1F

業魔殿

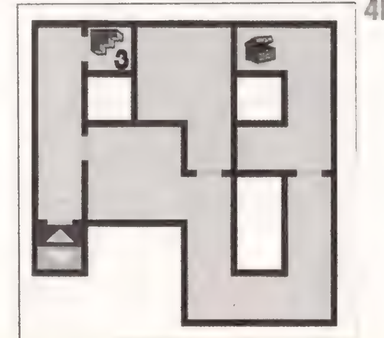
或許有許多玩家都不知道業魔殿是什麼？不過只要提到「邪教之館」，相信大家都知道這是女神轉生世界的基本設施，還有如就手段與目的而言，這裡也是非常重要的設施，本款遊戲的「業魔殿」就有如是系列作品中的「邪教之館」。所以一定要確實掌握並靈活運用。

●寶箱　うんのこう　ちんしんふ
在地下1樓與頭目進行對戰。這時如果想要順利前往，必須要到達4樓，並搭乘電梯。

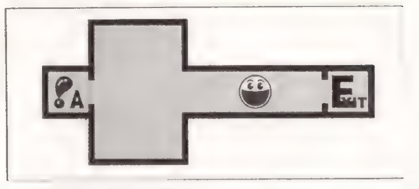
1F 2F



3F 4F



笠置山（一般）

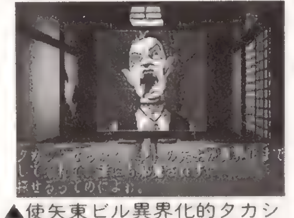


在發生神降事件地點的入口，常會遭到玩家忽略，一定要特別注意。這時可選擇3種神。

惡魔記錄裝置

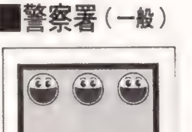
惡魔記錄裝置能夠記憶所遭遇的惡魔能力，而且在必要時還能夠叫出資料。由於具有與一般狀態顯示的相同連結方式，所以不需要特殊的操作方式。在一覽表畫面中，會出現「RACE」、「LV」、「HP」、「MP」、「ATK」、「DEF」的項目，這時根據選擇可了解詳細的資料。

RACE＝種族名稱　LV＝等級
HP＝生命力　MP＝魔法使用能力
ATK＝攻擊力　DEF＝防禦力



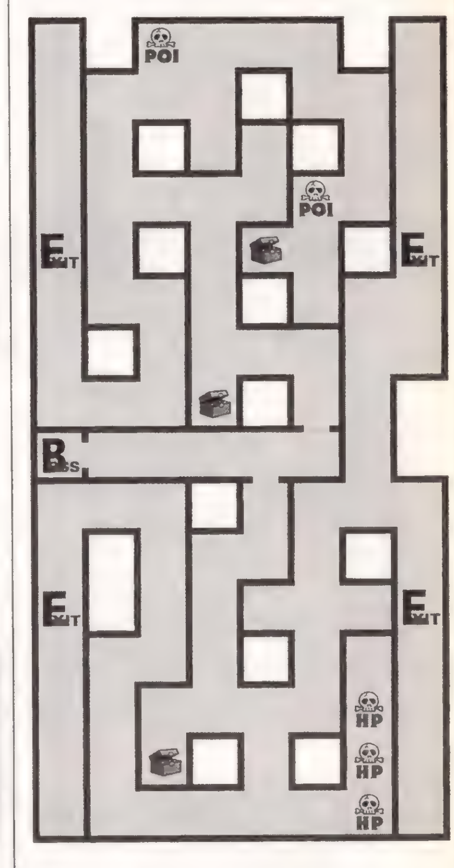
▲使矢東ビル異界化的タカシ。找尋久美子所借的書……。

警察署（一般）



主角釋放之後，就無法再進入已遭到異界化的警察署。

教授宅第周邊（異界化）



●寶箱　ほうぎょく　むめいのかたな　れんちがん
從2D的入口（出口）有4處。無論使用哪個入口都可前往教授家。最短距離是西南入口。

惡魔合體

ヴィクトル在業魔殿秘密地下室所進行的惡魔合體，可使成為仲魔的2位惡魔或是3位惡魔，利用特殊的方式進行合體，並製造新的惡魔。對於新的合體惡魔，由於會自動成為仲魔，所以如果想要有更強力的惡魔時，就可使用合體方式。

■北山大學校外（異界化）

●しちせいけん　バットウィングス　チャクラドロップ　ちからのこう
似乎是複雜的地圖，其實只有１條通路。＜１Ｆ＞

隊伍屬性

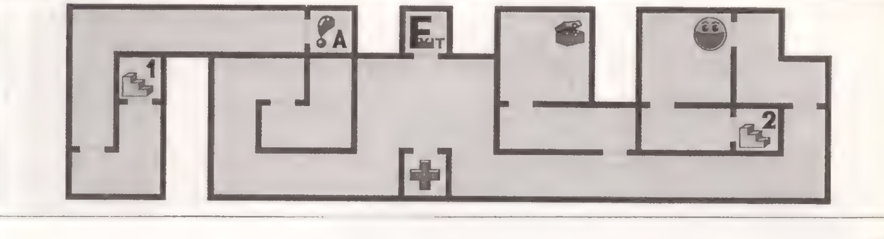
在女神轉生中，有LIGHT、DARK以及LAW、CHAOS 2 種類型的屬性概念。這時不僅有屬性的區分，也是對立的關係。

雖然屬性關係並不是「物以類聚」，不過在日常生活中，會出現影響一起行動的角色或是新加入的同伴，所以遊戲也是相同的情形。還有如果想要簡單說明，就是所謂的隊伍屬性。

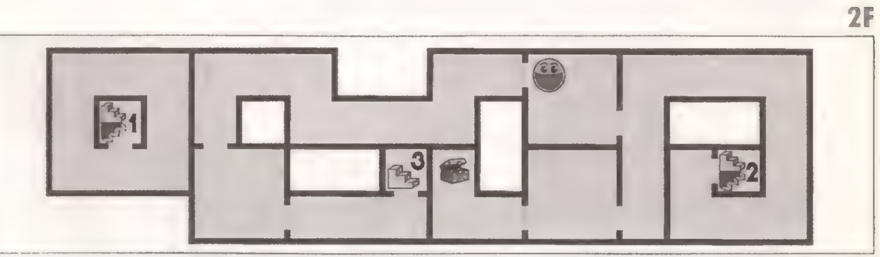
在遊戲中根據一起行動的仲魔屬性，會決定隊伍的屬性，所以無法與相反屬性的惡魔一起行動，也是必然的結果。

■北山大學本館（異界化）

1F



2F



＜１Ｆ＞

3F

●寶箱　りゅうづしょほう
東方的訊息者並無法聽到重要的情報。如果想要前往西方事件發生的地點，必須要先來到４樓才能到達。這個事件如果優先打倒４樓的シド並解開異界化，就永遠無法看到。還有只要打倒ドクター・スリル的遗魔，就能得到原始人型的ドリー・カドモン。這時只要前往業魔殿，就可製作遗魔。
＜２Ｆ＞
●寶箱　グレイプニル
對於訊息者的情報，並不需要特別前往聽取。
＜３Ｆ＞
●寶箱　コアシールド

狀態

在「真・女神轉生」中所謂的狀態，就是表示身心情況。還有自己、同伴、仲魔的狀態，可以利用攜帶型電腦看到。

在狀態方面，會有各種異常的類型。這時如果是異常的狀態時，就表示身心有異於平常的現象，如果是在日常生活時，有頭痛、腹痛、急躁、憂鬱等各種症狀。至於遊戲中的狀態異常，有些是因為惡魔的攻擊，或是人為因素所造成的變化。

■北山大學本館（異界化）

4F

＜４Ｆ＞
如果進入教授研究室，就會與シド戰鬥。只要獲勝就可解除異界化。

真・女神轉生系列

這是ＳＳ版的第１部作品，還有如果是第１次接觸女神轉生的玩家，就必須要先了解系列作品共通的概念。當然如果你已非常熟悉作品內容，也能從這裡的說明進行複習。

「真・女神轉生」系列，主要是由３Ｄ迷宮所構成的ＲＰＧ。所以畫面共有２Ｄ地圖的地域間移動畫面，以及３Ｄ迷宮的建築物內移動。至於戰鬥在２Ｄ或３Ｄ中都會發生（「惡魔召喚師只限３Ｄ迷宮」）。不過這裡所說的戰鬥，並不是“為了提升等級所展開的行動”。因為所遭遇的惡魔，並非都是敵人。所以並沒有敵我的絕對概念。

由於這是系列共通的特色，除了系統與故事之外，也要考慮到“敵”、“我”的關係。

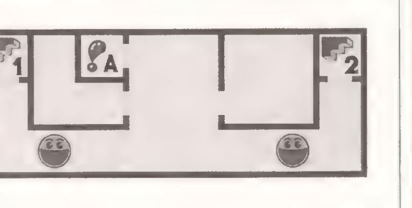
魔法

利用精神力以及特殊的咒文，可以進行被稱為是魔法的超能力。在魔法方面，大致上能夠分成攻擊魔法、戰鬥支援魔法、回復魔法等３種類型。還有因為魔法被分類為各種系統，根據這些系統，將會要求裝備的配合度。所以必須了解體系，並使用適當的裝備。除此之外只有同伴或仲魔能夠使用魔法，主角則無法使用。

■北山大學本館（一般）

1F

2F



＜１Ｆ～２Ｆ＞
訊息者會提供有關吾妻教授、山小屋的情報。當解決カさぎ莊的事件之後，如果不知道要前往何處時，就要利用這個情報，並進入異界化的笠置山。

裝備

裝備秘寶不僅與配合度有關，也與配置有密切關係。在裝備方面共可分成攻擊裝備與防禦裝備２種類型。還有攻擊武器又分為劍與槍等２種，至於防具則有身體部位等數種設定。這時除了配合度之外，也有攻擊射程距離的設定。

當在３Ｄ迷宮移動時，隊伍一定要保持前鋒３人後衛３人的陣形。所謂的配置就是代表隊伍內的角色位置。這時前鋒、後衛是非常重要的概念。而且會影響戰鬥的進行。

隊伍配置與武器秘寶的射程距離有非常密切的關係。如果是裝備射程距離很短的劍時，那麼擔任後衛時就無法命中對手。

3F

4F

■カーサ乾（異界化）

1F

2F

＜１Ｆ＞
●寶箱　チャクラドロップ
＜２Ｆ＞
●寶箱　ふあっそう　がろうせん
＜３Ｆ＞
如果沒有換乘電梯並利用樓梯到達１樓，就無法前進到４樓頭目的地點。
＜４Ｆ＞
這裡有２處劍擊地帶。不過如從電梯直接前往頭目所在的地點，就不會遭遇任何困難。



戰鬥

有時會在３Ｄ迷宮中發生戰鬥。不過並不是以遭遇惡魔，強制進行戰鬥的方式。而是屬於“溝通”的戰鬥類型。

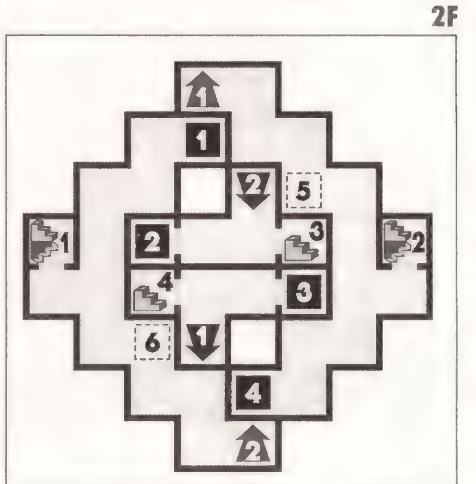
所以在進行遊戲時，必須要先了解發生戰鬥的過程。那就是「遭遇」→「會話」→「戰鬥」的３個階段。還有根據「遭遇」與「會話」的２個階段，也會改變結果，甚至不會進行戰鬥。在此將為各位稍微說明進入戰鬥後的情形。

當進入戰鬥時，隊伍的各種要素將有重大影響，其中包括了等級、狀態、裝備、成員等，而且，特別重要的要素就是「配置」與「配合度」，「配合度」是指敵對惡魔的特性，與我方攻擊與防禦的特性效用，所以，必須要確實掌握這樣才能有效出擊。

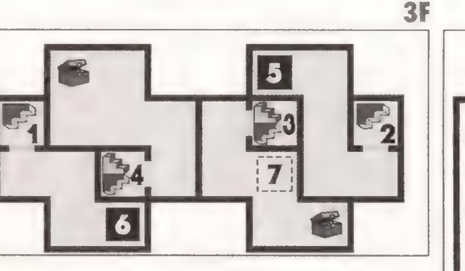
■カさぎ荘（異界化）

1F

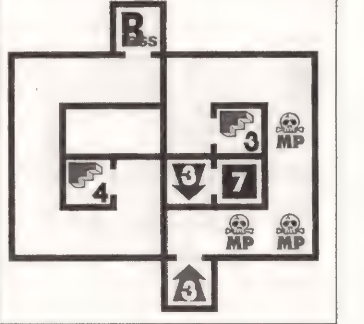
2F



3F

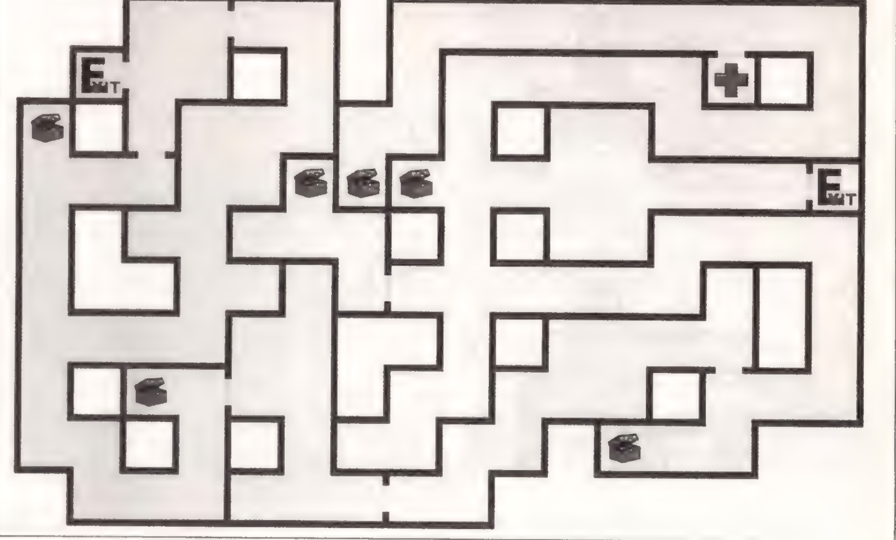


4F



<１Ｆ>
●寶箱　てんけつしん　サマナーズ・ハイ
　如要以最短距離前往頭目地點，就利用東側樓梯。
　點線所包圍的數字，是洞穴掉落地點。並與洞穴的數字相對應。
<３Ｆ>
　從洞穴掉落沒有任何意義。要前往時空轉換地點。
<３Ｆ>
●寶箱　スティンガー　やそくちょうとう
　洞穴沒有任何意義。
<４Ｆ>
　與頭目對戰。

■笠置山（異界化）



●寶箱　うんのこう　チャクラドロップ　コアシールド　ドラゴンATMふえんじ　ティスチャーム
　治療地點初次登場。如果ＨＰ已所剩不多，就要善加利用。

秘寶

　當進行戰鬥時，對肉體有各種影響。這時主要是降低ＨＰ，除此之外也會造成狀態變化。還有所有的攻擊都是對一個方向發揮威力。而且目的是要使生命活動停止。所以戰鬥的基本要求，就是要維持生命，這時最好是能善用秘寶。
　當使用回復秘寶時，可以回復減少的ＨＰ，或是治療狀態異常。除此之外也有效果完全相反的攻擊秘寶，這時能夠使對手造成創擊。由於遊戲中也會出現與惡魔交涉時所使用的秘寶，這時與其要求秘寶的效果，還不如說是要掌握秘寶的利用價值。
　在與惡魔交涉的秘寶方面，有時也會出現回復秘寶，所以到底要在什麼樣的情況之下使用，必須要由玩家適切判斷。



▲吾妻教授是專門研究古代日本操縱惡魔的國家的事物。



▲有封印的笠置山空地。傳說出現女性幽靈……？

■地下水道（矢來區　異界化）

B1F

Mag

這是惡魔在三次元世界實體化時所需要的生體能源。惡魔由於是“幽靈”一般的存在，所以並沒有我們所說的肉體，在三次元世界中，由於必須要有物質化的肉體，所以必須要有一定數量的Mag，才能結合各抗體形成實體。

魔石・寶玉

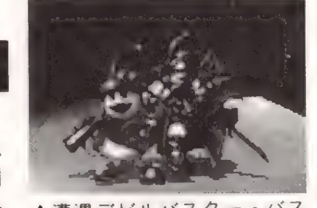
在地球上有被稱為是龍脈的能源軌道，而這就有如是人體的經脈（東洋醫學所說的脈絡），所以這個部份就是威力的源頭。

B2F

魔石或寶玉由於儲存著地球的能源，這時能夠治癒生體的傷痛，所以在前進時只要發現魔石、寶玉，就一定要取得。

ソーマ

古代諸神為了維持長生不老所喝的「酒」。在效力上能夠治癒身心所有的傷痛，所以就有如是藥用酒的概念。雖然這是無色透明的液體，但卻發生粉紅色的光芒，是非常奇特的“秘酒”。

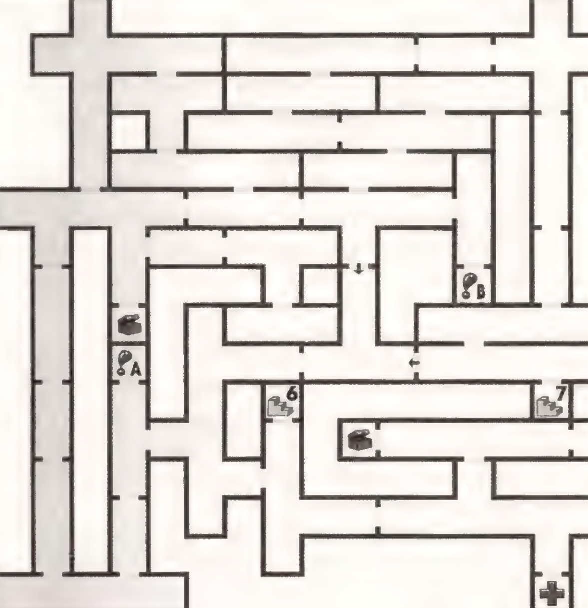


▲遭遇デビルバスター・バスター。但不會進行戰鬥。

B4F

<B４F>
●寶物　10000圓　チャクラドロップ　はやさのこう
事件是遇到デビルバスター・バスターズ。

B5F

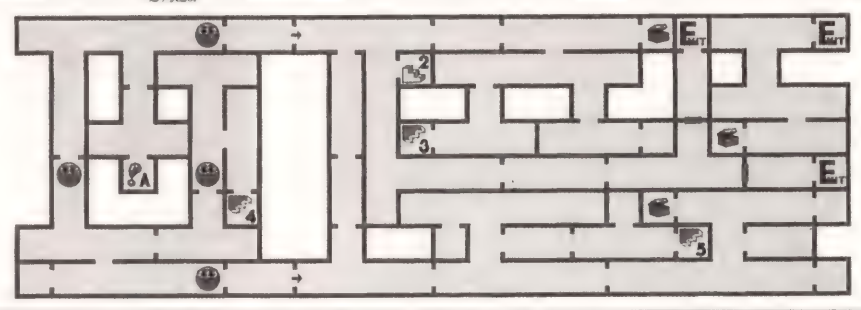


<B５F>
●寶物　チャクラム　スタングレネード
這裡是電腦禁止地帶。當從樓梯向下前進時，會出現治療地點，一定要回復體力，還有事件是造魔與デビルバスター・バスターズ。

魔石

魔石乍看之下只是一般的石頭，由於會發出微弱的藍光，所以具有現代醫學也無法解開的神祕力量。還有因為會不斷發生能源，這時必須要使用具有絕緣效果的袋子才能運送。對於攜帶用的袋子，必須要有封印能源的咒文，並使能源的消耗降至最低的程度。所以只要是得到魔石，就一定要掌握正確的攜帶方式。

B3F



寶玉

寶玉的效果比魔石強。除了有強力的能源之外，也會發出七彩光芒。由於是寶玉，所以感覺起來很像球狀，其實因為是原石，並沒有一定的形狀。

<B１F>
通過圖書館的事件，並再與同伴結合時，就可進入矢來區的地下水道。

<B２F>
如果在異界化的北山大學遇到シド，就可通過中央上方的門。這時如果訊息者通過某個事件就會消失，要特別注意。

<B３F>
●寶物　50000圓　500マグネタイト　ほうぎょく
東北方的２個出口，從東方連結笠置山的地下水道、雲雀ケ丘的地下水道。不過因為有單向通行的門阻礙，所以無法順利前進。這時必須要先解決中華街的事件才能進入。

劇本2

水泥叢林所放出的野獸

●進行路線

知道久美子陷入危機，前往雲雀ケ丘
▼
久美子宅邸周邊異界化
▼
在久美子宅邸與頭目對戰
▼
救出遭到タカシ綁架的久美子
▼
レイ從後追擊タカシ
▼
在事務所與レイ集結
▼
在事務所接受工作（選擇）
▼
前往朝日區異界化的冰川神社
▼
與スサノオ交談，解除異界化
▼
事件解決後，在占いの館得到報酬
▼
在網路得知博物館異變並前往臨海公園
▼
確認博物館的安全裝置
▼
在網路得到レッドマン的協助
▼
前往異界化的博物館
▼
博物館２Ｆレイ成為青銅像
▼
在４Ｆ發現レイト像並進行交談
▼
在４Ｆ與頭目戰鬥
▼
解除レイ的石像化將之順利救出
▼
見到マダム銀子，前往テレビ局
▼
在５Ｆ動力室打倒敵人，使頭目弱體化
▼
在電波塔移動，在最上層與頭目對戰
▼
在事務所レイ說明封印的情報
▼
在占いの館接受請託前往警察署
▼
在地下救出百地警部在３Ｆ與頭目對戰
▼
事件解決後，在占いの館得到報酬
▼
在事務所中華街的名人提出請託（選擇）
▼
在中華街與頭目對戰
▼
事件解決後前往事務所
▼
前往中華街找顏役與美軍上校
▼
購買美軍流出的武器
▼

6月10日　23：00

給レッドマンさん　好久沒有連絡了，你知道最近發生什麼事嗎？我是被關在警察署的留置所。不過我並沒有做什麼壞事，對了在先前曾對你說明過，與レイ初次的工作，當前往請託者吾妻教授的家時，再度出現惡魔。還有矢東ビル變成惡魔的巢窟，並出現了流氓。這些惡徒由於爆破教授家，結果百地警部誤以為我是犯人。雖然我在事後被警察署釋放，不過無論是大學或是樓房都充斥著惡魔，所以都市有極大的改變……。

6月11日　22：44

給レッドマンさん　今天竟發生我過去的女友久美子遭到綁架的事件。其後發現逃到笠置山小屋的吾妻教授，而且聽到古代製造惡魔的國家情報之後，了解到久美子將有生命危險。

最早在先前我就是被誤認為是借「日本古代文明論」的人，結果竟遭到殺害。所以現在才會狙擊真正借書的久美子。於是就馬上前往久美子的家。在那裡出現了當初殺害我的シド的部下，與タカシ的部下進行戰鬥時，久美子………。不過在緊要關頭タカシ卻救助久美子。

タカシ應該是敵人，但為什麼會提供協助？這時レイ似乎感覺到什麼，並從後追尋。當レイ離開之後只剩下我１人……。

6月12日　16：52

給レッドマンさん　今天接受占卜師マリー的請託而前往調查冰川神社。結果發現日本古代之神スサノオ實體化，並對人們提出警告。當然這也引起一陣騷動。不過根據スサノオ所提供的情報，了解到平崎市最近發生各種奇特事件的秘密。

雖然對情報還是半信半疑，不過從前大和朝廷遭到殺害的女王女兒，他所受到的詛咒目前還是持續著。為了要解開防止詛咒的封印，就連惡魔也來到現實世界。所以吾妻教授說的應該是實話……。

6月12日　22：09

給レッドマン　博物館很奇怪？明天再進行調查！

6月13日　11：00

給レッドマン　來到博物館。這時就要與周遭的人交談。不過博物館沒有做任何的說明，並持續休館。由於在入口處有安全裝置，所以無法進入其中。雖然我是開鎖專家，並能在３秒打開矢來銀座打開錢幣保管箱，不過卻無法開啟門鎖……。

6月13日　11：00

給レッドマン　真的嗎？那我就叫安全裝置解除專家，並馬上前往博物館。

6月13日　16：00

給親愛的レッドマン　你到底是什麼人？竟然能夠使安全裝置解除。不過因為你的協助，使我能夠順利進入博物館。

當進入博物館時，發現內部十分奇特，這時不僅有許多惡魔，而且就連レイ也成了一尊青銅像。這時就必須要打倒惡徒並解救レイ。不過即使打倒之後，レイ還是石像……！？

6月15日　0：56

給レッドマン　我改變了嗎？就連說話也變得較粗魯。不過因為每天都要與惡魔進行戰鬥，所以難免會有不同的表現。還有現在的身體也不是原本的我。

對了在先前曾經見到マダム銀子，而且請託的工作是要擊退東亞テレビ所出現的惡魔。報酬？當然是金錢。

6月15日　23：06

給レッドマン　真是很出乎意料之外，順利解決事件的報酬，想不到只有マダム銀子的讚美。當在テレビ局展開行動時，在動力室曾經遇到亡靈，還有電波塔的最上層也有許多惡徒，所以耗費許多心力才順利打倒。

至於接下來的請託人是刑警。從很久以前刑警與偵探的關係就不是很好，所以我與百地警部也是一樣，不過因為我是職業偵探，一定要執行任務。

6月16日　19：12

給レッドマン　被關在拘留所的百地，不願意被人看到。而這主要的原因，就是連警察署長都是シド的同伴。他們到底有什麼企圖？而接下來的中華街事件，也是他們所做的好事……？



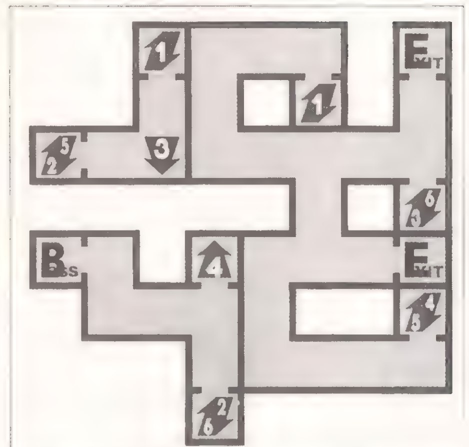
▲想不到敵人的タカシ會解救秦野久美子。其實這是葛葉キョウジ的魂魄附身的結果。



▲警察署長與シド是同一組織的成員。而且終止搜查平崎市所發生的奇特事件。

■女友家周邊（異界化）



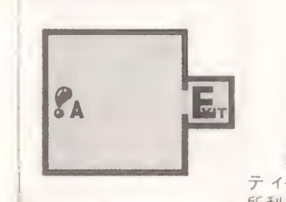


如果沒有不斷時空轉換，就無法前往女友家。最短通路是時空轉換3→2→女友家。

■冰川神社（異界化）

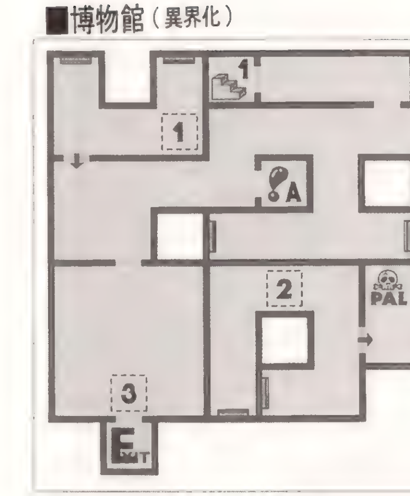
●寶箱　れんきのけん　たいりょくのこう　とんこうらばん　2000圓　15000圓　500マグネタイト　空箱×2
最短通路是時空轉換1→2→6→4或5、9。

■博物館（一般）



在這裡要確認セキュリティー。確認後就回到事務所利用網路調查。

■博物館（異界化）



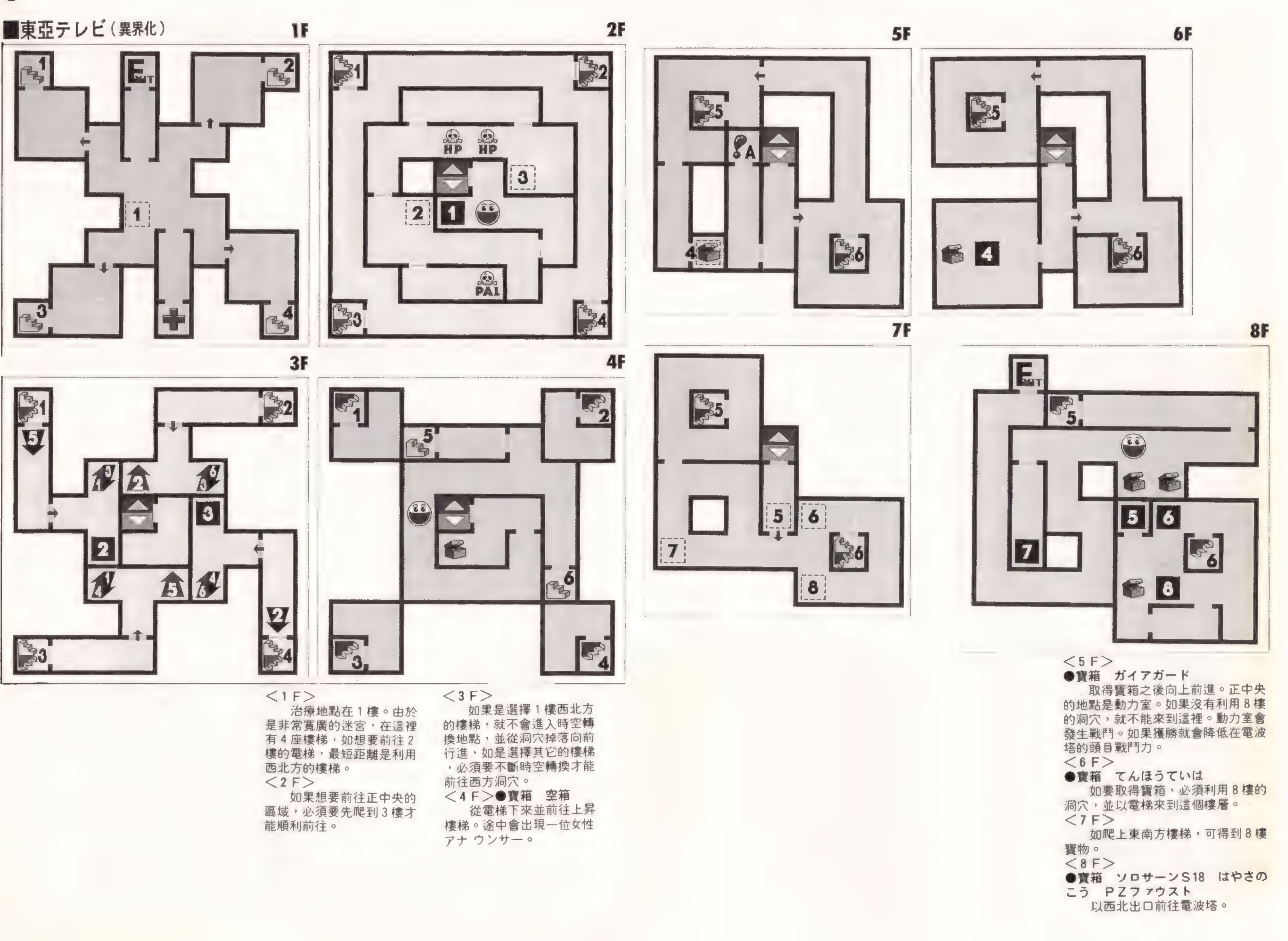
＜1F＞
●寶箱　ふえんじ
能夠取得在博物館中所展示的美術品。美術品不僅十分美麗，而且有3種類型。不過到底會有什麼樣的效果？這時只要在頭目戰中使用，就可了解所發揮的效果，當然也會使戰鬥順利進行。

＜2F＞
●寶箱　しちせいけん
當爬上樓梯並將門打開時，就會發現同伴的レイ被博物館的頭目變成一個青銅像。在這裡為了要得到展示品，必須要利用4樓與3樓的洞穴，一定要掌握這個重點。

＜3F＞
●寶箱　てつえんおう
有展示品。

＜4F＞
可找到レイ的青銅像。與頭目結束戰鬥後，就能解開レイ的石像化。

■東亞テレビ（異界化）



<１Ｆ>
治療地點在１樓。由於是非常寬廣的迷宮，在這裡有４座樓梯，如想要前往２樓的電梯，最短距離是利用西北方的樓梯。

<２Ｆ>
如果想要前往正中央的區域，必須要先爬到３樓才能順利前往。

<３Ｆ>
如果是選擇１樓西北方的樓梯，就不會進入時空轉換地點，並從洞穴掉落向前行進，如是選擇其它的樓梯，必須要不斷時空轉換才能前往西方洞穴。

<４Ｆ>●寶箱　空箱
從電梯下來並前往上昇樓梯。途中會出現一位女性アナ ウンサー。

<５Ｆ>
●寶箱　ガイアガード
取得寶箱之後向上前進。正中央的地點是動力室。如果沒有利用８樓的洞穴，就不能來到這裡。動力室會發生戰鬥。如果獲勝就會降低在電波塔的頭目戰鬥力。

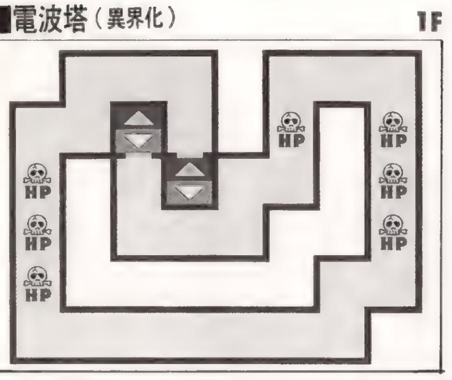
<６Ｆ>
●寶箱　てんほうていは
如要取得寶箱，必須利用８樓的洞穴，並以電梯來到這個樓層。

<７Ｆ>
如爬上東南方樓梯，可得到８樓寶物。

<８Ｆ>
●寶箱　ソロサーンＳ18　はやさのこう　ＰＺファウスト
以西北出口前往電波塔。

■電波塔（異界化）

1F

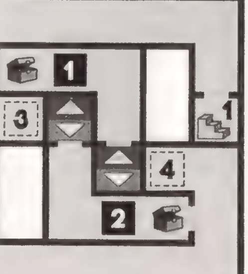


4F

8F

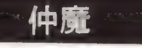
＜1Ｆ＞
只會令人遭到損傷，不需要來到這裡。
＜4Ｆ＞
●寶箱　コアシールド　ほうぎょく
如要取得2個寶箱，必須要從1樓前往8樓。最好是能回到8樓。
＜8Ｆ＞
最好是利用西側的電梯前進。
＜13Ｆ＞
●寶箱　ちえのこう　スタングレネード
為了打開寶箱，要利用15樓的洞穴。
＜15Ｆ＞
利用2個洞穴可取得13樓的寶箱。

13F



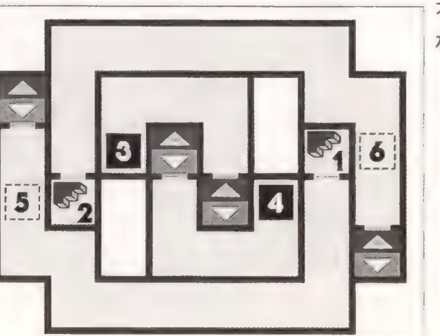


仲魔



對於「仲魔」的而言簡單說明的話，就是「同伴的惡魔」。在「戰鬥」的項目中曾為各位介紹過，遭遇的惡魔與自己的關係常會變動，所以並沒有絕對的價值標準。這時的重點就是要不斷溝通。至於溝通的方式其後會進行說明，在此將就結果，以及相互的關係詳細解說。「戰鬥」在遭遇之後會根據選擇而有不同的發展，如果能夠確實掌握情況，就有機會成為「仲魔」，也就是說與遭遇的惡魔締結友好關係，並可一起展開行動。由於成為仲魔時必須要符合對應的條件，所以難度其實相當高，不過只要能順利成為仲魔，自己將有十足的成就感。

15F



＜4Ｆ＞
●寶箱　きんじゅふ　けしょうおうじん
為了取得2個寶箱，必須利用洞穴。
＜19Ｆ＞
前往電波塔20樓頭目的地點，要利用中央樓梯。
＜20Ｆ＞
向南回繞前往頭目所在的地點。如果在テレビ局動力室沒有打倒敵人，在頭目戰時會陷入苦戰。

20F

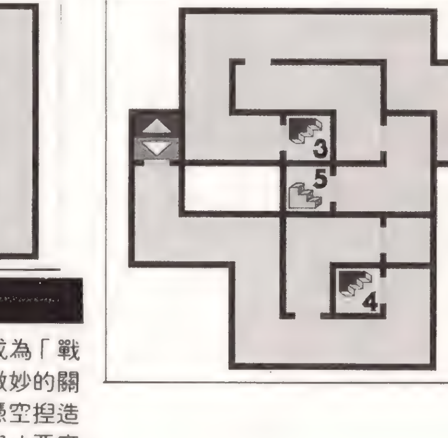
PAL

惡魔

有時會成為「仲魔」，有時則會成為「戰鬥」的對手。所以惡魔與人類有非常微妙的關係。在女神轉生系列中的惡魔，並非憑空捏造，而是使用宗教、民間傳說中的「實際」惡魔。所以這樣的設計方式，已超越了系統等級的設定。至於在惡魔方面，除了有大種族的區分之外，也會細分為各種族群。每1種族群，都有LIGHT與DARK，LAW與CHAOS的2種相對屬性。

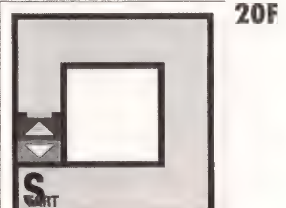
17F

19F



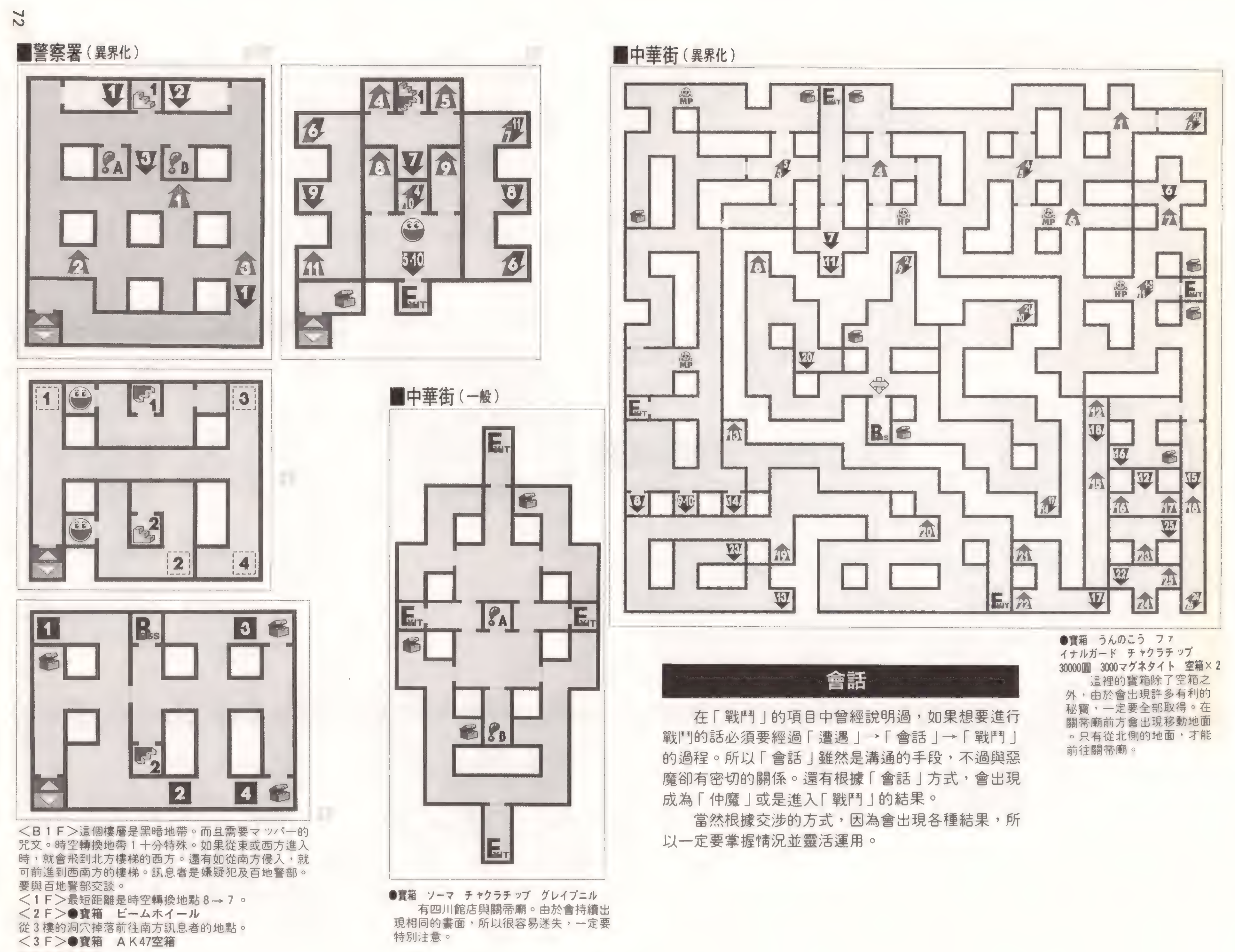
■電波塔（一般）

20F



1F

＜20Ｆ～1Ｆ＞
沒有訊息者或是寶箱。要從1樓出口離開前往會見マダム銀子。



■警察署（異界化）

<B1F>這個樓層是黑暗地帶。而且需要マッパー的咒文。時空轉換地帶1十分特殊。如果從東或西方進入時，就會飛到北方樓梯的西方。還有如從南方侵入，就可前進到西南方的樓梯。訊息者是嫌疑犯及百地警部。要與百地警部交談。
<1F>最短距離是時空轉換地點8→7。
<2F>●寶箱　ビームホイール
從3樓的洞穴掉落前往南方訊息者的地點。
<3F>●寶箱　AK47空箱
與警察署長交談。

■中華街（一般）

●寶箱　ソーマ　チャクラチップ　グレイプニル
有四川館店與關帝廟。由於會持續出現相同的畫面，所以很容易迷失，一定要特別注意。

■中華街（異界化）

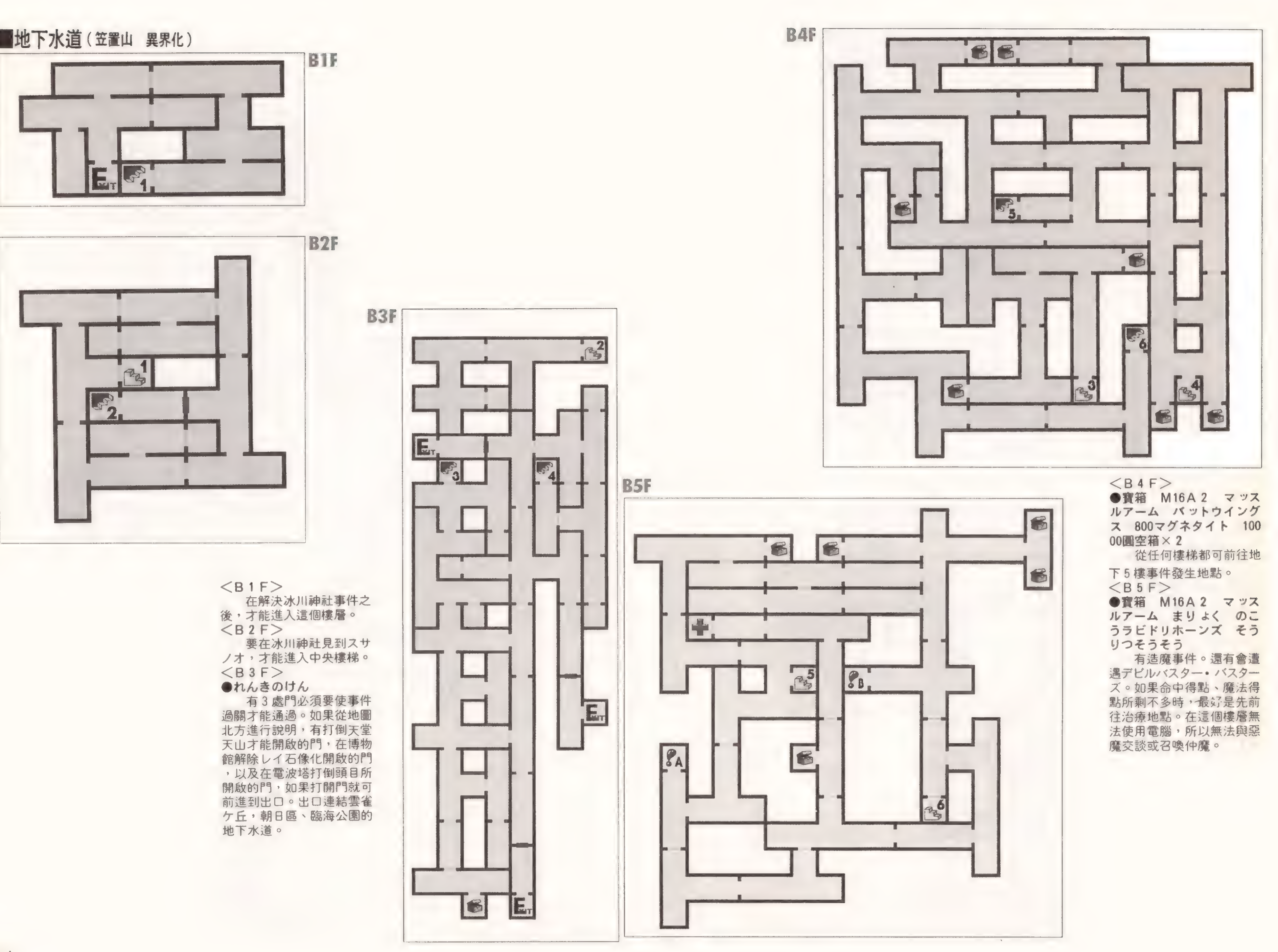
●寶箱　うんのこう　ファイナルガード　チャクラチップ　30000圓　3000マグネタイト　空箱×2
這裡的寶箱除了空箱之外，由於會出現許多有利的秘寶，一定要全部取得。在關帝廟前方會出現移動地面。只有從北側的地面，才能前往關帝廟。

會話

在「戰鬥」的項目中曾經說明過，如果想要進行戰鬥的話必須要經過「遭遇」→「會話」→「戰鬥」的過程。所以「會話」雖然是溝通的手段，不過與惡魔卻有密切的關係。還有根據「會話」方式，會出現成為「仲魔」或是進入「戰鬥」的結果。

當然根據交涉的方式，因為會出現各種結果，所以一定要掌握情況並靈活運用。

■地下水道（笠置山　異界化）



＜B１F＞

在解決氷川神社事件之後，才能進入這個樓層。

＜B２F＞

要在氷川神社見到スサノオ，才能進入中央樓梯。

＜B３F＞

●れんきのけん

有３處門必須要使事件過關才能通過。如果從地圖北方進行說明，有打倒天堂天山才能開啟的門，在博物館解除レイ石像化開啟的門，以及在電波塔打倒頭目所開啟的門，如果打開門就可前進到出口。出口連結雲雀ケ丘，朝日區、臨海公園的地下水道。

＜B４F＞

●寶箱　M16A２　マッスルアーム　バットウイングス　800マグネタイト　10000圓空箱×２

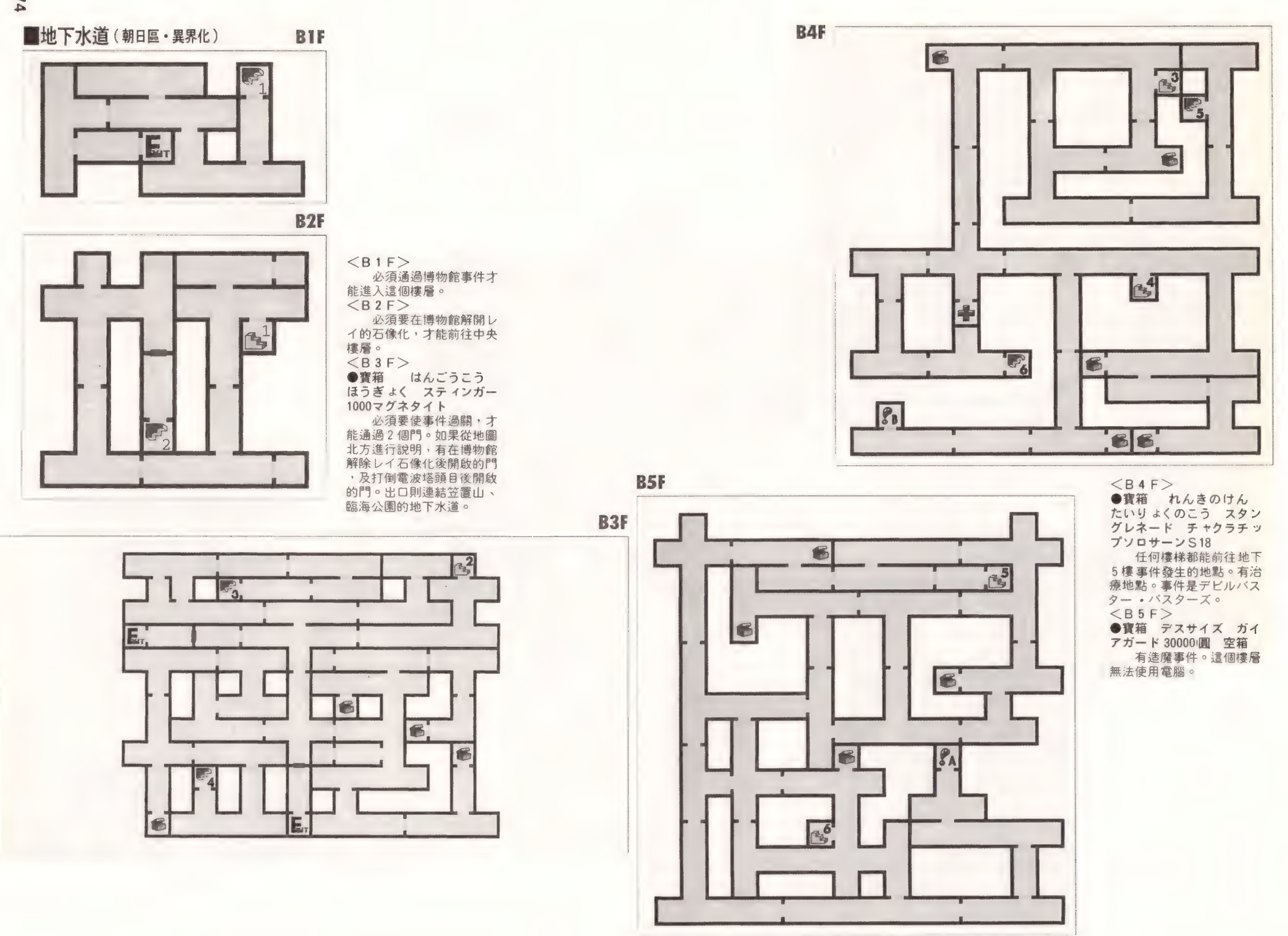
從任何樓梯都可前往地下５樓事件發生地點。

＜B５F＞

●寶箱　M16A２　マッスルアーム　まりょく　のこうラビドリホーンズ　そうりつそうそう

有造魔事件。還有會遭遇デビルバスター・バスターズ。如果命中得點、魔法得點所剩不多時，最好是先前往治療地點。在這個樓層無法使用電腦，所以無法與惡魔交談或召喚仲魔。

■地下水道（朝日區・異界化）



<Ｂ１Ｆ>
必須通過博物館事件才能進入這個樓層。

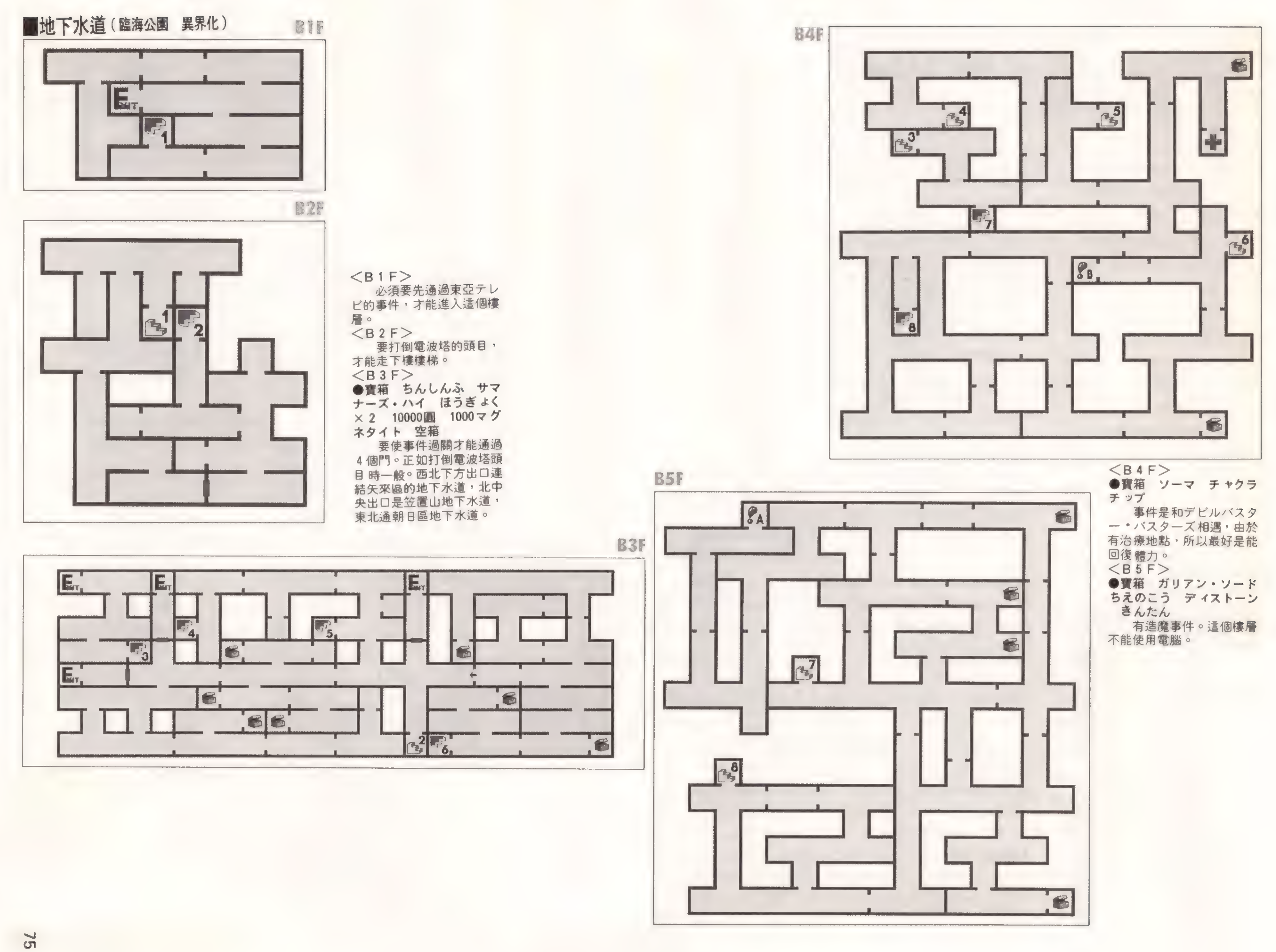
<Ｂ２Ｆ>
必須要在博物館解開レイ的石像化，才能前往中央樓層。

<Ｂ３Ｆ>
●寶箱　はんごうこう　ほうぎょく　スティンガー　1000マグネタイト
必須要使事件過關，才能通過２個門。如果從地圖北方進行說明，有在博物館解除レイ石像化後開啟的門，及打倒電波塔頭目後開啟的門。出口則連結笠置山、臨海公園的地下水道。

<Ｂ４Ｆ>
●寶箱　れんきのけん　たいりょくのこう　スタングレネード　チャクラチップソロサーンＳ18
任何樓梯都能前往地下５樓事件發生的地點。有治療地點。事件是デビルバスター・バスターズ。

<Ｂ５Ｆ>
●寶箱　デスサイズ　ガイアガード　30000圓　空箱
有造魔事件。這個樓層無法使用電腦。

■地下水道（臨海公園　異界化）



<B1F>
必須要先通過東亞テレビ的事件，才能進入這個樓層。

<B2F>
要打倒電波塔的頭目，才能走下樓樓梯。

<B3F>
●寶箱　ちんしんふ　サマナーズ・ハイ　ほうぎょく×2　10000圓　1000マグネタイト　空箱
要使事件過關才能通過4個門。正如打倒電波塔頭目時一般。西北下方出口連結矢來區的地下水道，北中央出口是笠置山地下水道，東北通朝日區地下水道。

<B4F>
●寶箱　ソーマ　チャクラチップ
事件是和デビルバスター・バスターズ相遇，由於有治療地點，所以最好是能回復體力。

<B5F>
●寶箱　ガリアン・ソード　ちえのこう　ディストーン　きんたん
有造魔事件。這個樓層不能使用電腦。

劇本3 打倒心地陰險的惡徒！

●進行通路

在事務所聽取レイ的推理，前往雲雀ケ丘
▼
天堂組會長屋舍門前遭遇タカシ
▼
タカシ的協助下進入宅邸
▼
在９Ｆ與天堂會長戰鬥
▼
戰鬥後シド出現並再消失
▼
前往中央區異界化的新市廳舍
▼
在60Ｆ會見藤原市長
▼
打開60Ｆ市議會議會堂的通路
▼
前往40Ｆ的市議會議事堂
▼
與山城議員戰鬥
▼
追擊シド前往疑似アストラル界
▼
在アストラル界見到葛葉的靈魂
▼
前往久美子被拘捕的地點
▼
與シド戰鬥，但シド逃走
▼
由於葛葉而掉落無間地獄
▼
再度見到カロン
▼
在無間地獄從ガキロ中得到情報
▼
再度前往找尋カロン
▼
回答カロン的問題（選擇）
▼
回答正確就能回到現世
▼
錯誤時就會回到無間地獄
▼
回到現世與レイ集結
▼
在矢來區的錢幣存放箱得到書
▼
前往異界化的中央公園
▼
見到以久美子為人質的シド
▼
為了聽取シド的要求前往雲雀ケ丘
▼
從雲雀ケ丘地下水道前往古墳地下
▼
在石室拉搖桿
▼
放掉古墳周圍的水出現入口。
▼
追尋シド與久美子前往古墳
▼
與シド戰鬥後，進行最後決戰
▼
結局
▼

6月17日　16：07

給レッドマン　中華街事件的原因，就是封印陸續遭到破壞。所以祭拜的關帝聖君發動各種暴行，還有冰川神社的事件也是相同原因。

或許你也有感覺到，平崎市已經陷入最壞的情況，所以如果封印繼續遭到破壞，後果將不堪設想，今天レイ說出，現在唯一的方式，就是前往封印還未遭到破壞的地點。當然這樣的行動將非常危險，不過目前已經無其他方法……，而且即使是你相信也沒有更好的方式。

6月18日　18：43

給レッドマン　タカシ再度登場。他到底有什麼目的？為了要尋求封印的地點，今天前往雲雀ケ丘，當來到天堂組會長的宅邸時，雖然大門關閉，不過タカシ卻協助打開。タカシ在最初時本來是小流氓，想不到現在會提供協助，難道他真的已改邪歸正。當打開門之後，就繞到後方並進入其中，不過屋舍的２樓卻十分寬廣，而且竟會受到襲擊。當然如果是正派流氓的話，就應該正面對決才是……。

……雖然這些事情已經過去，不過還是覺得非常生氣。現在就繼續說明其後的過程。當通過トラップの山之後，我們終於來到天堂老伯的地方。不過出現在面前的人，雖然看起來年齡相當大，但卻以極快的動作襲擊而來。

當時的情況雖然十分危急，不過還是有機會能夠順利破解。這回與シド對決時，想不到他的攻擊矛頭竟然是天堂。天堂為了組織不斷收集人血，不過，組織只是一個傀儡，隨時可以犧牲。

對於天堂而言，實在是一位非常可憐的人，雖然他的下場十分悲慘，不過這應該是必然的結果。還有經歷了許多事件之後，今天的我終於可以感受到是真正的自己。當然從此以後應可睡得很好，對了レッドマン，你是否也是一樣？

6月19日　23：50

給レッドマン　想起了前往バー・イノセンス的事情。其中的客人說出天堂與山城議員是好朋友，所以レイ說要前往新市廳舍……？

6月20日　15：26

給レッドマン　你是否有看過平崎市的新市廳舍？那裡真的是一座非常大的建築物，不過如要仔細探討，就可發現其中有許多惡魔。所以光是有宏偉的建築，也沒有什麼幫助。還有因為我並沒有繳稅，當然沒有批評的資格。

新市廳舍十分寬廣，這時如果要前進到上方樓層，必須要先來到下方樓層，所以是非常奇怪的建築物，當然如是巴洛克建築的愛好者，可能會對這樣的設計方式感到滿意。

現在應該要回到原來的主題，當我好不容易來到60樓藤原市長的房間，而市長似乎就在房間中。於是我慎重將門打開並窺視內部。居然看到了一個哭泣的人，難道他就是市長？所以我也當場呆住，這時市長還是不斷哭泣，並對我說出「都市的再開發或是新市廳舍的建設，都是山城議員所下達的命令，所以我並沒有做壞事。」，當然到目前為止所發生的各種事件，完全都是山城的陰謀。

雖然我當時什麼都沒有說，不過市長馬上就透露山城所在的地點。而且還打開了前往議事堂的通路。市長實在是個可憐的人，但如果是換成我，或許也會做出相同的舉動。其後我就馬上向山城所在的地點前進……。

如果仔細考慮的話，前往新市廳舍是我個人的意識。雖然最初的搜查是葛葉的靈魂強制進行，而當時也覺得十分恐怖。不過現在的我卻充滿好奇心，這可能是因為有惡魔召喚師的身體與職業。

結果如果仔細分析的話，山城也不過是組織的一個棋子，如沒有利用的價值也能馬上捨棄。雖然山城自認為是組織中的大幹部，但就連他本人也是受騙者。不過正如他說的「你們都很幸福，並不會看到大怨靈」。對了如大怨靈實體化時，平崎市又會變成什麼樣的情形？所以應該可以預測會發生大悲劇，這時一定要事先解決才行……。

6月20日　15：58

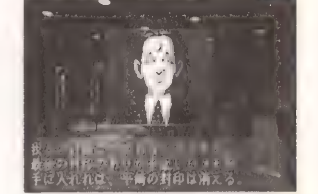
給レッドマン　對了有些話忘了說。葛葉キョウジ＝我的身體，其實原來的主人相當壞。還有為什麼我今天會死，不對！為何一定要死？所以實在是不了解原因。

6月20日　23：30

給レッドマン　前往最後殘存的封印地點。這可能是最後一次的連絡。希望能平安無事。

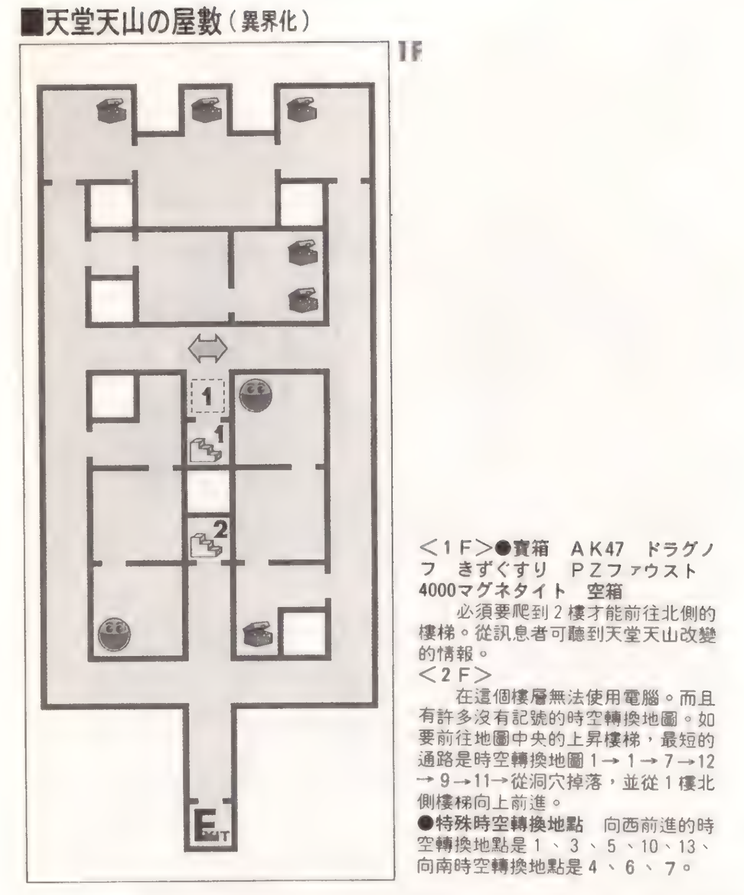


▲戰鬥中被打敗的天童天山，取出集結人血的黃金像，並再度襲擊主角……。



▲利用時空轉換地點前往市議會議事堂。那裡有山城議員、シド以及遭到綁架的久美子。

■天堂天山の屋數（異界化）



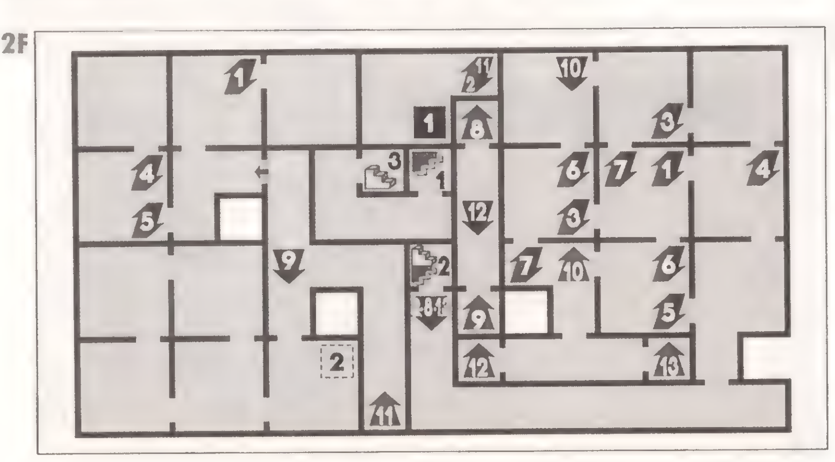
＜１Ｆ＞●寶箱　ＡＫ47　ドラグノフ　きずぐすり　ＰＺファウスト　4000マグネタイト　空箱

　必須要爬到２樓才能前往北側的樓梯。從訊息者可聽到天堂天山改變的情報。

＜２Ｆ＞

　在這個樓層無法使用電腦。而且有許多沒有記號的時空轉換地圖。如要前往地圖中央的上昇樓梯，最短的通路是時空轉換地圖１→１→７→12→９→11→從洞穴掉落，並從１樓北側樓梯向上前進。

●特殊時空轉換地點　向西前進的時空轉換地點是１、３、５、10、13、向南時空轉換地點是４、６、７。



3F

4F

5F

6F

＜３Ｆ＞

●寶箱　50000圓

＜４Ｆ＞

●寶箱　サマナーズ・ハイ

　寶箱可從１樓南方樓梯來到這個樓層，並直接爬上取得。

＜５Ｆ＞

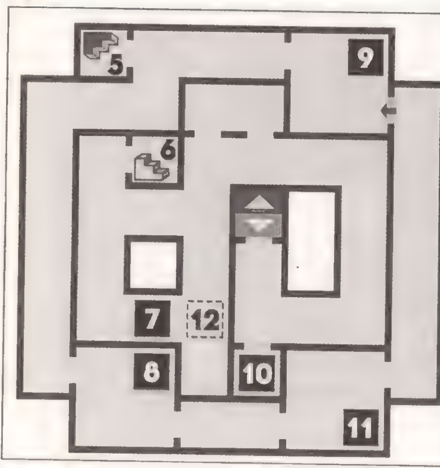
　如要前往天堂所在地要使用地圖中央的電梯。不過如想要前進到電梯，必須要利用６樓與７樓的洞穴才能順利到達。

＜６Ｆ＞

●寶箱　りゅうかく

　如果不從７樓掉落，就無法利用這個樓層的洞穴。

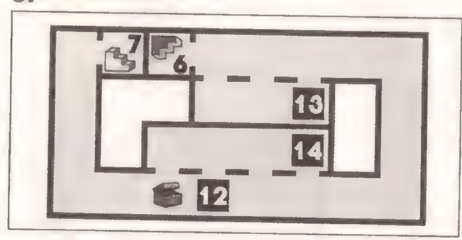
7F

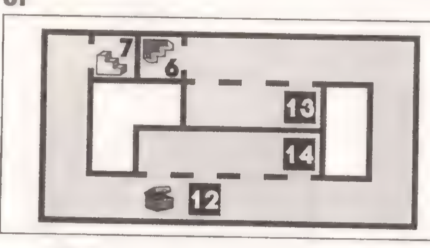


<７Ｆ>
　共有５個洞穴。由地圖東南方的洞穴，可前往５樓的電梯。
<８Ｆ>
●りゅうがとう
　有許多洞穴。
<９Ｆ>
　與天堂天山對戰。如果獲勝シド就會出現，但不會戰鬥。

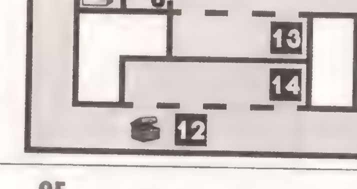
8F







9F



攜帶型電腦

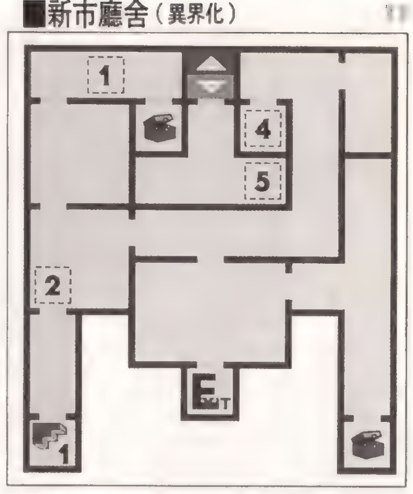
惡魔與人類的思考或語言形態都有很大的差異。還有即使是與友人交談時，因為語言的隔閡，有時也會造成溝通上的困難，所以如果是面對惡魔，可以想像溝通過程更為複雜。

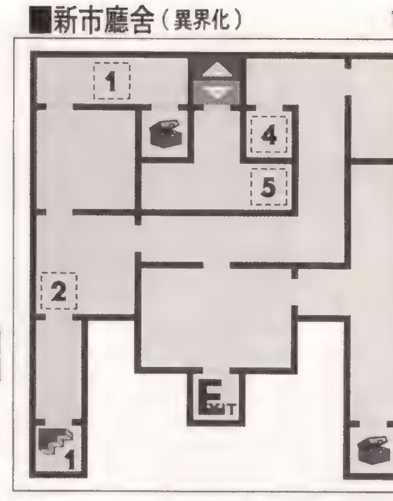
對於惡魔而言，因為有一定的思考形態以及語言類型，所以在攜帶型電腦中就有記憶的惡魔召喚程式，而這個程式也具有“翻譯”的效果，這時就能順利與惡魔溝通。

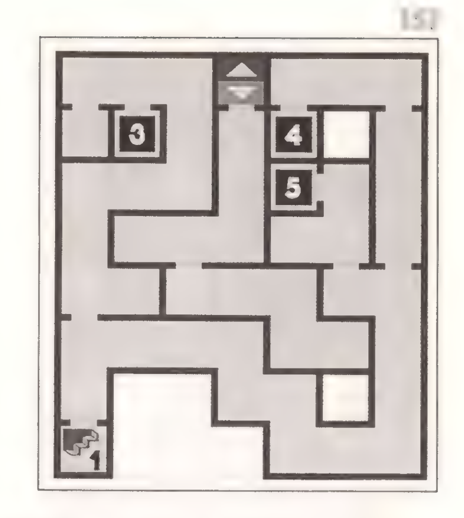
這種翻譯用的程式由於隨時保持起動系統，所以即使是突發狀況也能立即翻譯。還有只要能夠確實操作攜帶型電腦，就能隨時與惡魔交談。除此之外如利用惡魔召喚程式，就能召喚惡魔，一定要根據情況靈活運用。

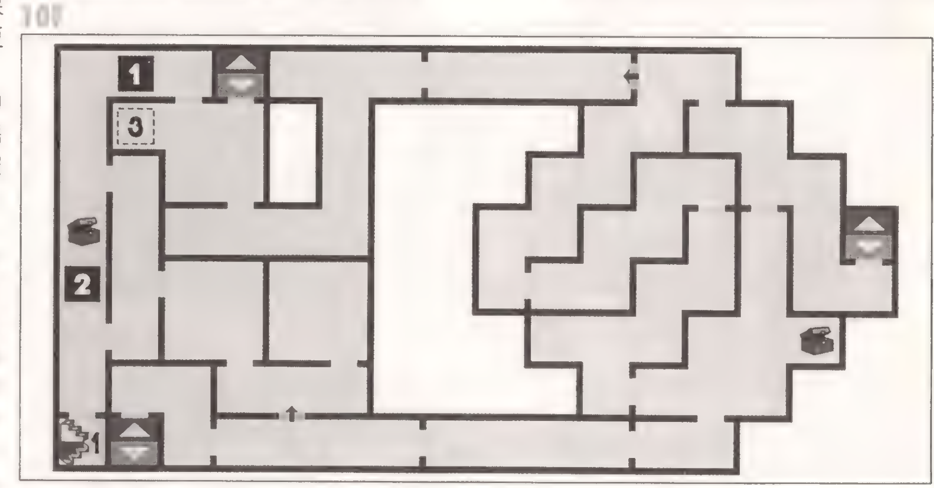
攜帶型電腦除了有翻譯，召喚惡魔的功能之外，還有顯示現在位置的自動地圖，或是記憶遭遇惡魔的狀態資料，所以如果想要了解惡魔資料時，也能馬上參考。

■新市廳舍（異界化）

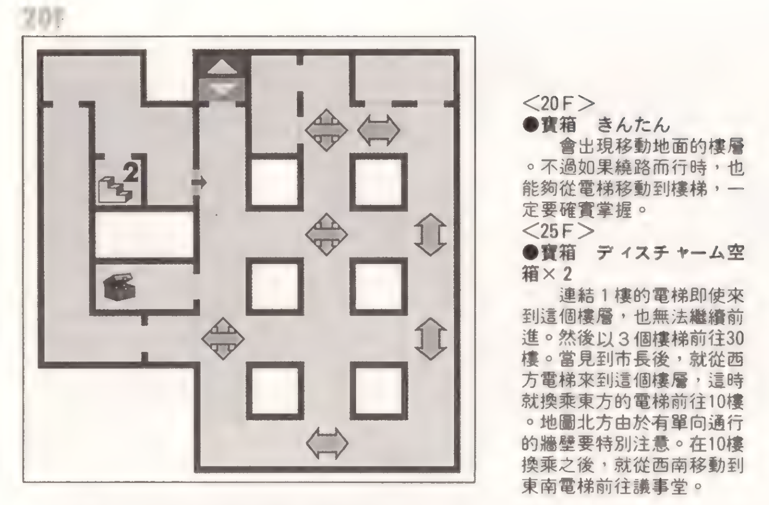








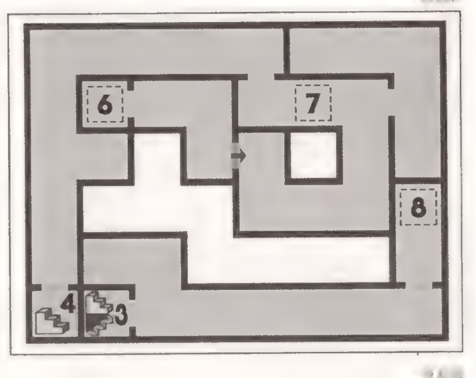
<１Ｆ>
●寶箱　コアシールド　チャクラチップ
　先前往上方的樓層再到北方的電梯。
<10Ｆ>
●寶箱　しらとりのころもソーマ
　取得寶箱後就前往15樓。要前往地圖北方的電梯，必須利用15樓的洞穴。南方的電梯則要從東方的電梯換乘。東方電梯要從25樓才能順利前往。
<15Ｆ>
　利用地圖西北方的洞穴，前往10樓北方的電梯。

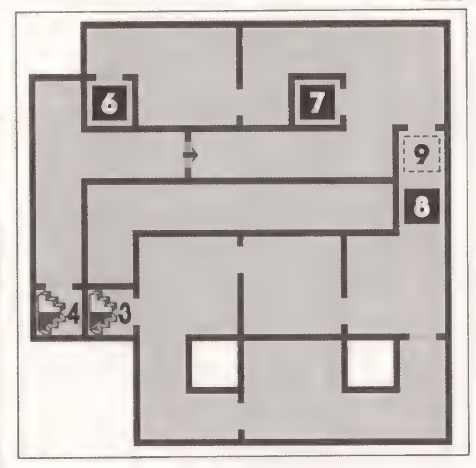


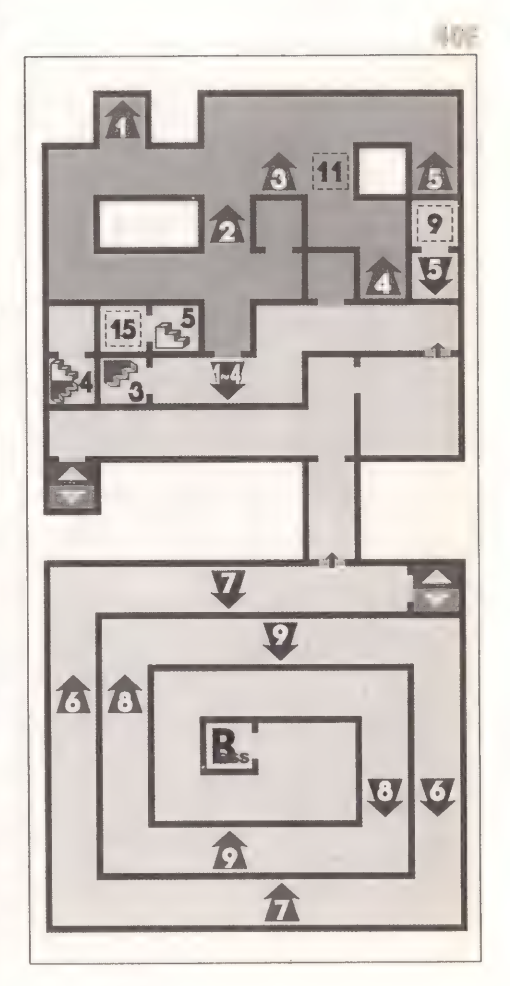
<20F>
●寶箱　きんたん
　會出現移動地面的樓層。不過如果繞路而行時，也能夠從電梯移動到樓梯，一定要確實掌握。

<25F>
●寶箱　ディスチャーム空箱×2
　連結１樓的電梯即使來到這個樓層，也無法繼續前進。然後以３個樓梯前往30樓。當見到市長後，就從西方電梯來到這個樓層，這時就換乘東方的電梯前往10樓。地圖北方由於有單向通行的牆壁要特別注意。在10樓換乘之後，就從西南移動到東南電梯前往議事堂。









<30F>
　當以右方電梯移動時，就不需要來到這個樓層。還有如要前往左方的電梯，必須要利用40樓與35樓的洞穴前進。

<35F>
　如從東方洞穴掉落並沒有任何意義。當從40樓掉落之後，如果利用北方的洞穴（哪１個都可以），就可搭乘30樓左方的電梯。

<40F>
　北側幾乎都是黑暗地帶。在時空轉換地點５可移動到東方的洞穴，這時如果故意掉落，就可利用35樓北方的洞穴。北側與南側連結的通路是單行道，所以，如要前往議事堂與頭目對戰，就必須要利用25樓東南電梯。
●特殊時空轉換地點　向北前進是時空轉換地點６、８，向東前進是時空轉換地點７、９，如利用時空轉換地點６、８，可以前往議事堂。



■擬似アストラル界

<45F>
從西南方的樓梯移動到西北方樓梯。其後從55樓的洞穴掉落，從40樓向上來到西南側的樓梯，並移動到東南側樓梯，就可前往市長房間。
<50F>
從西北樓梯移動到中央西方樓梯。
<55F>
要注意回轉桌並前往西南方的洞穴。
<60F>
●寶箱 60000圓 3000圓
與藤原市長交談，打開連結北側與南側的門。

惡魔召喚程式

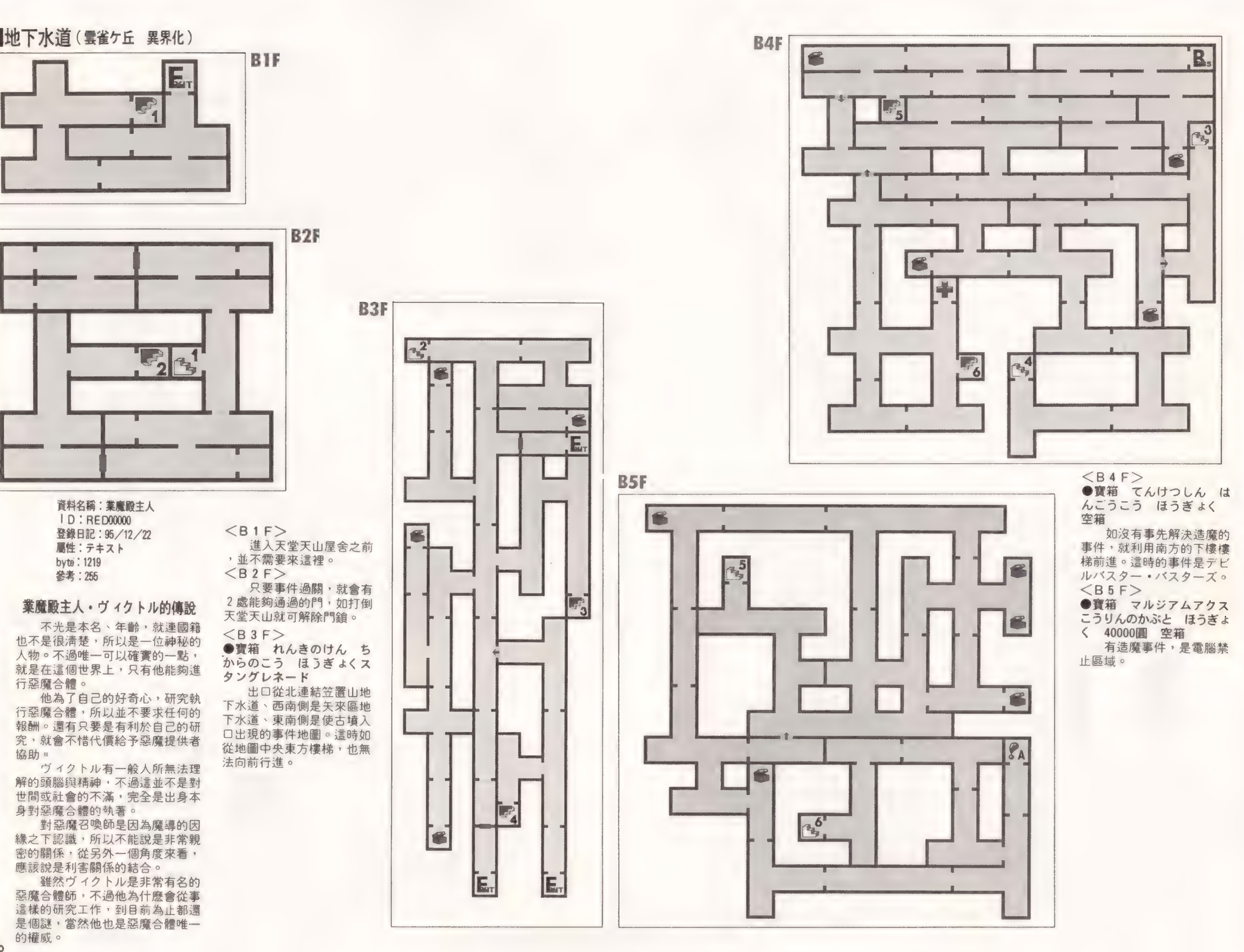
惡魔召喚程式由於是利用古代所進行的召喚儀式將之程式化，所以就記憶在攜帶型電腦中。因為這是1980年開發的程式，其後經過不斷的改變，能夠從DDS-NET叫出記憶。

所以當起動程式時，就有如是在進行「召喚儀式」。當召喚師與惡魔交談並要成為仲魔時，這位惡魔就會告知原有的召喚咒文，這時咒文就會記憶在惡魔召喚程式中，其後就能順利召喚惡魔。所以在電腦指令中的「從電腦解放」，就表示要使用這個咒文進行召喚。

還有這裡容易造成誤解的地方，就是惡魔並不是數位化被記憶在電腦中，而是記憶召喚時所必須的咒文資料。當然這樣的設計方式，就表示召喚的惡魔並不會在攜帶型電腦螢幕上顯示。

在這個地圖中有許多時空轉換地點。除此之外在擬似アストラル界無法使用電腦。由於レイ會離開隊伍，所以一定要帶著能夠使用回復系魔法的仲魔。還有地圖中會出現治療地點要儘早找到，這時則要以治療地點為根據地，並展開行動向前行進。

■地下水道（雲雀ケ丘　異界化）



資料名稱：業魔殿主人
ＩＤ：RED00000
登錄日記：95／12／22
屬性：テキスト
byte：1219
參考：255

業魔殿主人・ヴィクトル的傳說

不光是本名、年齡，就連國籍也不是很清楚，所以是一位神秘的人物。不過唯一可以確實的一點，就是在這個世界上，只有他能夠進行惡魔合體。

他為了自己的好奇心，研究執行惡魔合體，所以並不要求任何的報酬。還有只要是有利於自己的研究，就會不惜代價給予惡魔提供者協助。

ヴィクトル有一般人所無法理解的頭腦與精神，不過這並不是對世間或社會的不滿，完全是出身本身對惡魔合體的執著。

對惡魔召喚師是因為魔導的因緣之下認識，所以不能說是非常親密的關係，從另外一個角度來看，應該說是利害關係的結合。

雖然ヴィクトル是非常有名的惡魔合體師，不過他為什麼會從事這樣的研究工作，到目前為止都還是個謎，當然他也是惡魔合體唯一的權威。

＜Ｂ１Ｆ＞

進入天堂天山屋舍之前，並不需要來這裡。

＜Ｂ２Ｆ＞

只要事件過關，就會有２處能夠通過的門，如打倒天堂天山就可解除門鎖。

＜Ｂ３Ｆ＞

●寶箱　れんきのけん　ちからのこう　ほうぎょくスタングレネード

出口從北連結笠置山地下水道、西南側是矢來區地下水道、東南側是使古墳入口出現的事件地圖。這時如從地圖中央東方樓梯，也無法向前行進。

＜Ｂ４Ｆ＞

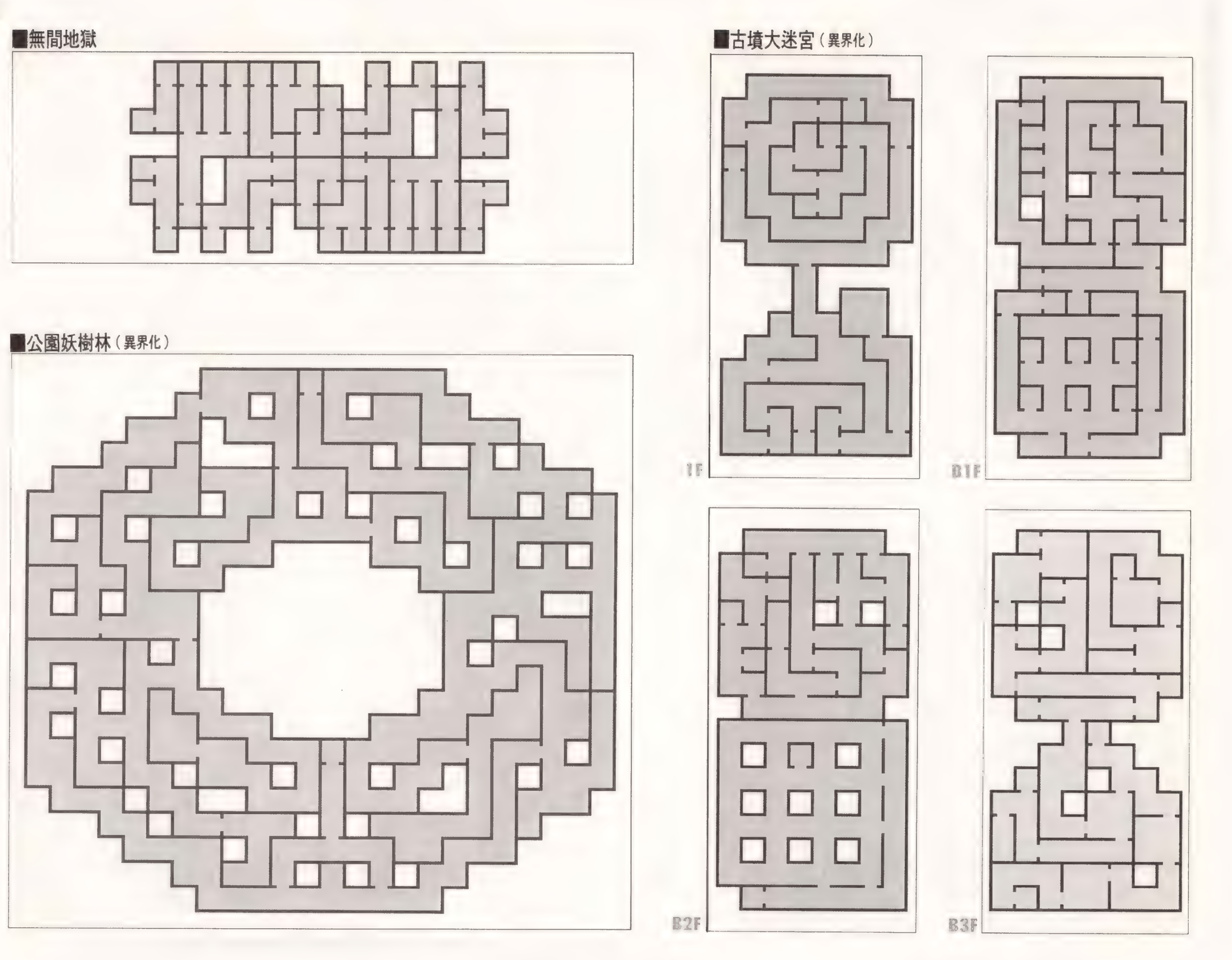
●寶箱　てんけつしん　はんごうこう　ほうぎょく　空箱

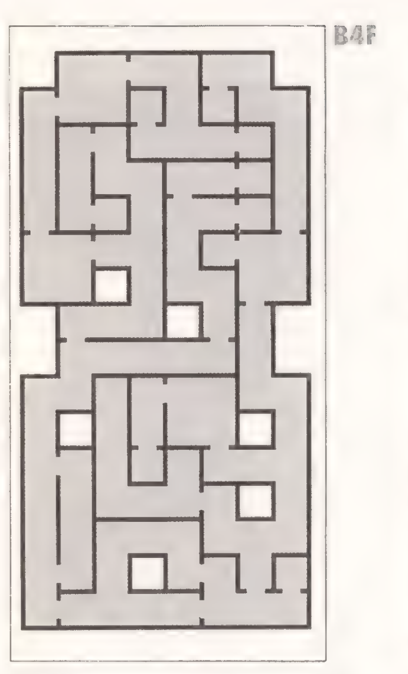
如沒有事先解決造魔的事件，就利用南方的下樓樓梯前進。這時的事件是デビルバスター・バスターズ。

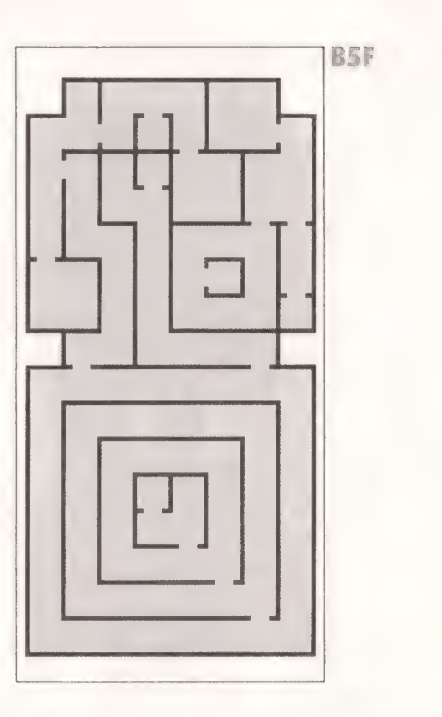
＜Ｂ５Ｆ＞

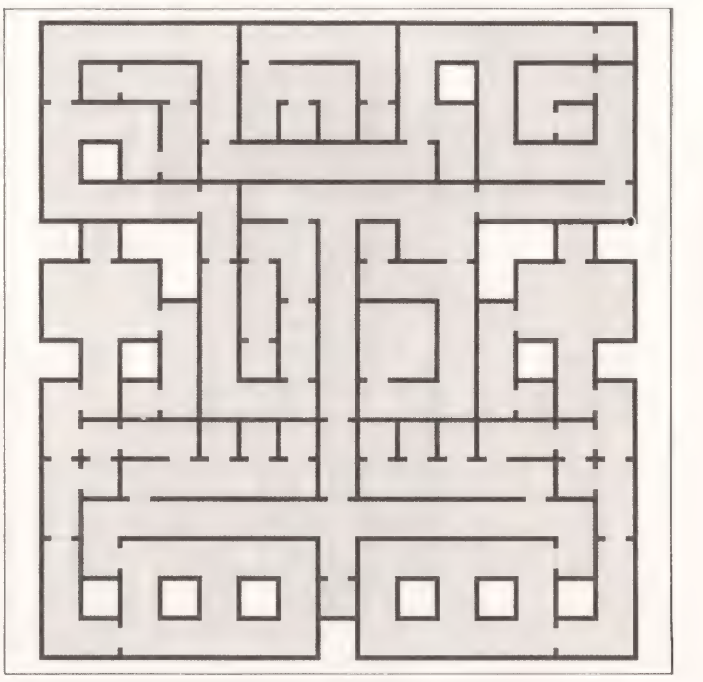
●寶箱　マルジアムアクスこうりんのかぶと　ほうぎょく　40000圓　空箱

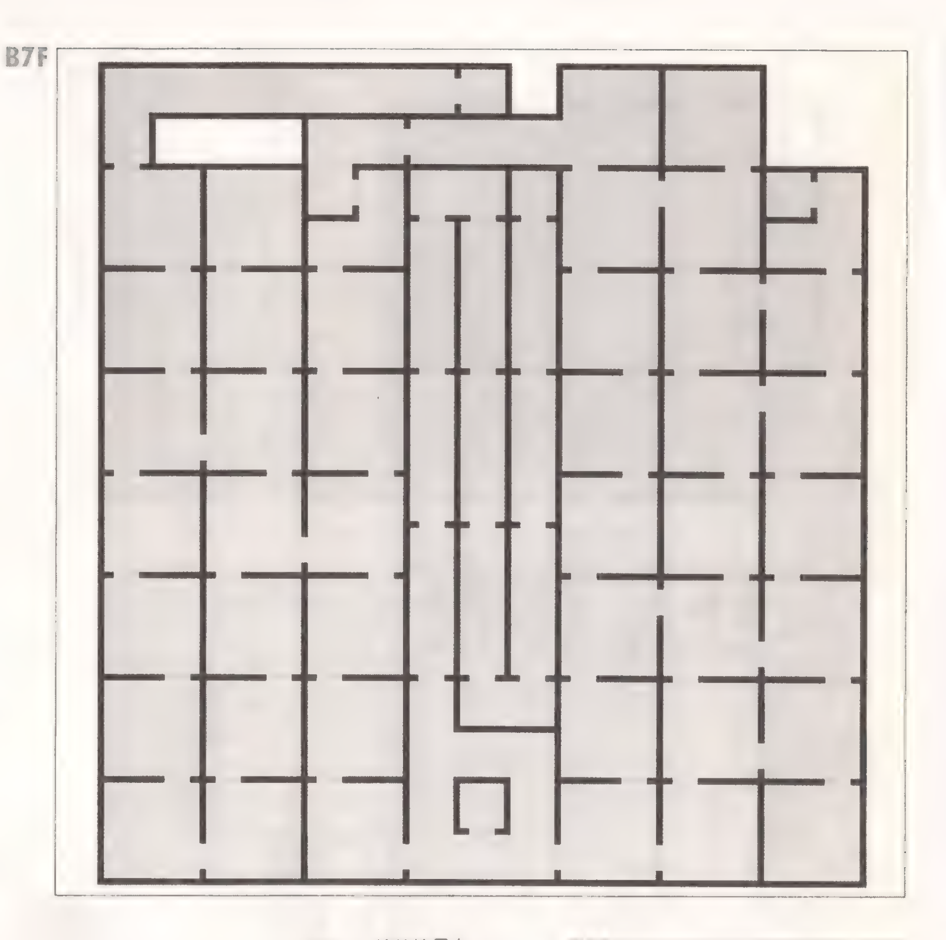
有造魔事件，是電腦禁止區域。


■無間地獄
■公園妖樹林（異界化）
■古墳大迷宮（異界化）
1F
B1F
B2F
B3F

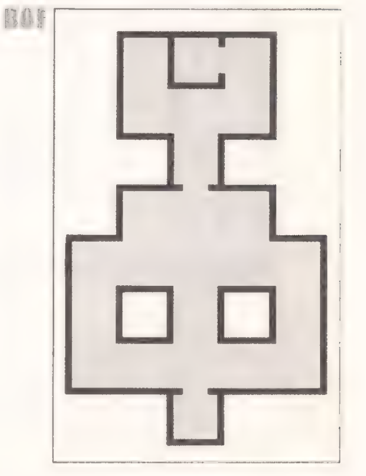








在地下７樓的樓層中，由於有回轉桌與時空轉換地點，所以感覺上比想像中的還要寬廣。還有只有１座樓梯能夠前進到地下８樓。當來到地下８樓時，將會和最後敵人的シド進行戰鬥？還有組織的目的？如果解除所有的封印會發生什麼？由於會解開事件的真相，這時就要全力作戰，當來到這裡之前，一定要利用惡魔合體製作強力仲魔，並展開最後決戰。



名品解說篇

只要是有勇者的地方，就會有冒險以及創造歷史，然後在華麗的舞台背後，會出現各種重要的道具，所以在此將為各位介紹各遊戲中的「名品」。

名品道具

由於劍具有特殊能力，所以在此將收集各種名劍，並為各位進行介紹。此外劍不僅有超自然威力，在ＲＰＧ也經常登場唷。

充滿吸引力的道具

道具持有不可思議的魔力

對於遊戲玩家而言，常可聽到「ＲＰＧ的魅力就是購物」。當然這可能是半開玩笑的說法，不過在ＲＰＧ遊戲中因為有道具的存在，所以也確實讓遊戲更加有趣。

當玩家在進行遊戲時，將會尋求更強力的道具並展開冒險，所以這些具有超自然威力的道具，可說是相當重要的名品，而且只要是遊戲玩家都一定會努力取得。

其實在古代神話中，也會有各種名品登場。所以無論是希臘、羅馬、北歐、印度，甚至是日本的神話，都會出現諸神所使用的高貴武器，當然由於有這些名品的出現，不僅增添了神話的魅力，也使得內容更富變化。

所以如果仔細研究超自然名品道具時，可以發現這已不是單純的物件，而是人類初次了解到道具的喜悅（這時已超過原有的想像，而且具有超乎常態的威力）。還有對人類而言如果智慧是優點，那麼道具就是智慧的表徵。

基本上道具持有不可思議的魔力！由於有道具的存在，更增添了人們對未知力量的憧憬，所以對於這些名品，不僅有利於冒險過程的進行，也能在絕望中燃起鬥志。當然如從另外１個觀點來看，名品有無限的潛力，不過因為有名品的存在，也能誘導出人類對生命的執著。

成為名品的條件

在分類解說時也曾說明過，在明確分類時，能夠將名品定義為「具有固有名詞的物件」。除此之外，也有「獨一無二物件」的意思【注１】。

在ＲＰＧ遊戲中雖然要遵照「遊戲均衡性」的法則【注２】，不過在現實世界中其實也有一定的均衡性。所謂的天才就是因為數量較少，所以才能成為天才。在名品方面必須要十分貴重，才有資格成為名品。如果舉例來說明的話，就是在沒有火器的劍與魔法世界中出現「汽車」時，那麼即使這部車子是惡名昭彰的物件，不過應該還是能成為最強的魔法秘寶。但如果是在現代時，汽車並不是很稀奇的物件，而且以奇幻世界進行比較時，就有如是平凡的短劍一般。當然汽車在現代並不是什麼重要的物件，不過最高時速高達300㎞的法拉利跑車，不僅具有神秘的魅力，也能說是汽車中的名品。

所以這是屬於相對性的問題，法拉利不再是「汽車」的代名詞，而是以「法拉利」自居，所以寶劍並不是一般的長劍，而是劍中的名品。還有將汽車機能發揮到極致的法拉 利，必須要有一流的汽車製造者才能製作，所以只要是時代文明中的最高作品（名品），就不可能量產，相信大家也都了解這個原理。

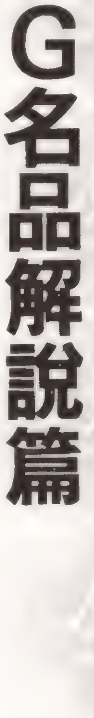
除此之外還有另外１種說法，那就是名品並不是實際存在的物件，無論是神話或史實中，都會有這樣的問題。在神話、傳說、小說中，由於是屬於虛構的世界，所以其中所出現的名品，可能不會實際存在於世界中，當然有一些道具只會在遊戲中出現。

由於名品有各種複雜的要素，所以有些就有如是神話一般，隱藏著超自然的力量，除此之外有名品則實際存在於博物館中，當然稀少是名品必要的條件，不過如要對名品下達■確的定義，在實際上還是相當困難。

【注１】由名刀匠所鍛冶的日本名刀，數量並不會很多，不過其中也有相同類型的名品，就像是世界上最好的小提琴是由名匠史特勞斯所製作的，所以這些名品通常都是以「工房」的製作團體表示。當然對刀劍而言，如果是由名匠製作，也能成為稀有的名品。

【注２】在ＲＰＧ遊戲中如果是能夠發揮強大威力的道具，通常都很難得到。還有如果打破這個定律，遊戲就會失去原有的樂趣。至於功能與價格（或是得到的困難度）當然是成正比，不過也有可能出現例外情形。

當然如何計算道具的威力，將對遊戲的進行有重大影響。



石中劍

出處▶亞瑟王傳說

◆形狀與機能

傳說或繪畫中所出現的石中劍，從劍柄到柄頭都有許多裝飾的寶石，所以是十分特殊的長劍。

還有劍身刻有不可思議的文字，而且會發出有如同30支蠟燭一般的光芒，由於有堅硬的鋼鐵，所以能夠斬切任何東西。

石中劍的劍鞘也有非常美麗的裝飾，而且隱藏有這把劍真正的價值，由於劍鞘具有守護持有者的魔力，所以在戰鬥中將不會使持有者流血。當然因為有這樣的機能，對戰士而言有絕對的幫助。

還有在遊戲中，石中劍通常會以最高等級的聖劍形式登場。這時因為具有破魔或回復的效果，所以也充份表現出石中劍的神秘性以及高貴的特質。

當然如何善用石中劍，將成為戰鬥的致勝關鍵。

◆文化背景

在亞瑟王傳說中所登場的石中劍，是相當有名的魔法劍。在古代傳說中，亞瑟王的劍原本被稱為是「卡里龐」，其後由於中世作家的改編描述，而將這把劍改變名稱成為「石中劍」。

在「亞瑟王之死」的故事，石中劍原本是湖泊妖精所贈送的物件，亞瑟王由於受到魔法使馬林的引導，從湖泊出現纏著白絹的手腕，其後就順利發現劍。而這把劍就是石中劍，其後國王所進行的多場戰鬥，都是使用這把劍。

然後當亞瑟王將要死亡時，又將這把劍再度投入湖中，這時湖中又出現纏著白絹的手腕，當得到劍之後就揮動3次，其後就沈入湖中。

所以石中劍是一把非常奇特的劍，不僅神秘而且十分高貴，當然只要能得到這把劍，就可在戰鬥中發揮超強威力。

〔エクスカリバー〕



魁克尼爾

出處▶北歐傳說

◆形狀與機能

魁克尼爾雖然隱藏有神秘的力量，不過外型卻十分優美，而且是威力強大的長槍。這支槍由於具有一擊必中的魔力，所以只要進行投擲就一定會命中，還有只要打倒敵人之後，就會再回到持有者的手中。

投擲武器的優點，就是在接近對手之前就能進行攻擊。不過當投擲後就會失去武器，而且並不一定能順利命中對手。魁克尼爾克服了這個缺點，所以與雷神槌一樣，都是最強的飛行道具之一。魁克尼爾在遊戲中與神話相同，都是歐汀的武器，因為是威力最強的槍，可一舉重創敵人，所以也要根據情況靈活運用。

◆文化背景

魁克尼爾是北歐神話主神歐汀所使用的槍。由於洛基剪去雷神之妻西芙美麗的金髮，這時為了要補償，於是下令依巴魯迪的兒子，也就是2位矮人製作黃金毛髮。

這時2位矮人同時作出這把槍及被稱為是史吉茲普拉茲尼爾的船。還有在北歐神話中所登場的魔法武器，幾乎都是由矮人所製作，而且都具有強大的威力。

〔グングニル〕

雷神槌

出處▶北歐傳說

◆形狀與機能

這支戰槌正確的名稱是「繆魯尼爾」，不僅能夠粉碎所有的東西，而且絕對不會損壞。還有如果投向遠方時，也一定會回到持有者的手中，除此之外攜帶時能夠將戰斧縮至相當小的體積。雖然缺點是槌柄很短，不過是北歐諸神最強的武器。

在遊戲中雷神槌具有魔法與投擲等的效果，所以是非常優秀的遠距離攻擊武器。持有者如果能夠結合雷神的力量，也能夠發揮雷擊威力。當然只要在戰鬥中善加利用，就能順利重創敵人獲得勝利。



〔トールハンマー〕

◆文化背景

「繆魯尼爾」是北歐神話中雷神多爾所使用的武器。也是洛基要布洛克與艾德里這對矮人兄弟，製作的物件之一。不過在製作時由於受到洛基的妨礙，所以使得槌柄非常短，並成為使用時的缺點。

對於諸神敵人的巨人族而言，這種武器可說是具有最大的威脅性，不過雷神槌還有豐收或復活的象徵。所以無論是婚姻或是葬儀等各種場合，也會使用雷神槌。當然在遊戲中能夠結合雷神威力一舉出擊。

三叉戟

出處▶希臘傳說

◆形狀與機能

三叉戟是在長柄的前端具有三叉戟的武器。由於原本是農具，所以前端的三叉戟相當重，還有槍柄約有1.5公尺。

如果使用這種武器命中敵人時，由於具有強大威力所以敵人都會受到重創。另外這三叉戟所造成的創擊，如果與其它武器相比，因為有特殊的兩倒鈎，將很難治癒。

在神話，傳說中的三叉戟，是希臘神話的海神波謝頓以及爾多里頓所使用的武器。波謝頓使用這種武器擊碎岩石，或是令戟插入的地點會湧出泉水。而爾多里頓則使這種武器具有平息波浪的能力。

在遊戲中因為具有海神的力量，所以通常是由人魚或半魚人等海洋種族裝備三叉戟。

除此之外，古代羅馬劍鬥士或是乘船者也是裝備三叉戟出擊，所以有極高的使用度。

基本上因為三叉戟有非常特殊的造型，在戰鬥中不僅能夠迷惑敵人，也能一舉發揮攻擊威力。

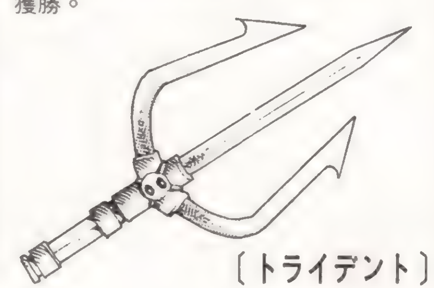
◆文化背景

原本是農具、漁具所開發而成的三叉戟，並不能說是正式的兵器。因為從古至今農民暴動時，也都是使用這種器具攻擊。

不過因為這也是海神波謝頓所使用的武器，所以即使這是屬於漁具，但還是有支配海洋的意義存在。

三叉戟如果與其它神話或傳說中的武器相比，威力並不是很強，不過在希臘神話中，一定會出現這種武器，並成為戰鬥時的主力。

在遊戲中三叉戟雖然是屬於低～中等級的武器，但如從歷史與由來的角度來看，威力完全不遜於其它武器。所以嚴格來說，只要能根據情況使用這種武器，不僅能夠重創敵人，也能在戰鬥中獲勝。



〔トライデント〕

哈魯巴

出處▶希臘傳說

◆形狀與機能

哈魯巴具有像鐮刀一般的彎曲刀身，而且是全長40～50公分左右的希臘古刀。哈魯巴最大的特色，就是刀身的內側有刀刃，使用者只要將對手勾入內側的刀刃，就可順利切斷。由於在古代希臘並沒有全身鎧甲的設計，所以這種武器將可發揮強大威力。

在英雄貝魯謝吾斯擊退梅迪沙的故事當中，就是使用金鋼製的哈魯巴。由於哈魯巴有特殊的斬切方式，所以也是打倒梅迪沙唯一的武器。

當然因為武器有特殊的造型，在使用之前最好能事前練習，這樣應該就能確實發揮威力。



〔ハルパー〕

◆文化背景

與哈魯巴相同造型的武器，在西元前1000年的古希臘就曾使用過。而貝魯謝吾斯擊退梅迪沙所使用的武器，就是利用特殊的刀刃設計，才能一舉割下首級。

金剛哈魯巴是由賀魯梅斯交到貝魯謝吾斯的手中，還有根據賀魯梅斯的描述，哈魯巴是打倒克羅諾斯或是與迪坦族戰鬥時所使用的武器，而且製作者是地母神蓋亞。

在希臘神話的武器當中，哈魯巴可說是具有悠久歷史的名品，不僅具有強大的攻擊威力，而且奇特的造型令人愛不釋手。

水鏡之盾

出處▶「勇者鬥惡龍」系列

◆形狀與機能

這個精巧研磨的白銀盾牌，在勇者鬥惡龍系列所登場的盾牌當中，具有最強等級的防禦力。

在形狀方面雖然是屬於標準的圓盾，不過光滑的表面能夠防禦所有的攻擊，而且還能減輕火焰的創擊。

這種盾牌要在特定的武器屋才能得到，如果從防禦力方面來考慮，雖然是相當普通的防具，不過在遊戲中可說是非常值得信賴的道具，所以一定要確實掌握。

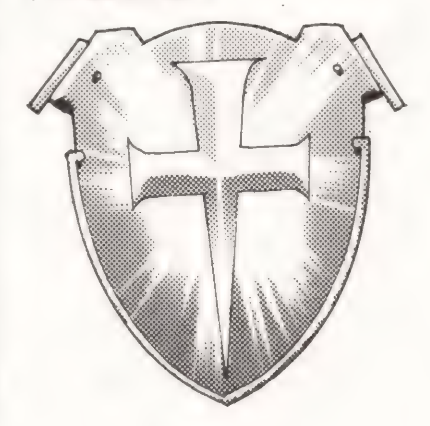
◆文化背景

雖然常會誤以為「護身之盾」或是「御鏡之盾」，其實正式的名稱是「水鏡之盾」。在「勇者鬥惡龍」以最強的盾牌登場之後，到了系列的第 5 部作品又再度復活。

由於表面是非常光滑的盾牌，所以玩家可能會想起擊退梅迪沙的「黃金の盾」。不過金盾的表面主要是為了要反映對手的姿態，所以與回避創擊的水鏡之盾，在性質上有極大的差異。

「黃金之盾」的設計有一定的功能，不過黃金之盾由於是根據遊戲製作者的想像，所以是屬於獨特的防具，當然因為有強大的防禦力，在戰鬥中要靈活運用。

〔み鏡の盾〕



賀魯基

出處▶北歐傳說

◆形狀與機能

傳說中有紅色毒蛇纏住刀身，並會從劍柄跳出的長劍。這裡所謂的「紅色毒蛇」，就是劍身的紅色波紋，所以是相當奇特的劍。

賀魯基的最大特色，就是附有圓環的握柄具有魔力，這時可使持有者發揮勇氣，並使對手陷入恐怖的氣氛中，所以只要是持有者有高超的劍技，就可發揮強大威力。

這把劍的威力，可說是一般的名劍等級。不過如能得到劍的魔力，就能成為非常強力的武器。

由於賀魯基是一把奇特的劍，所以持有者一定要確實掌握特色，並一舉重創敵人。

〔ヘルギ〕



◆文化背景

在古代北歐的詩歌集中，有描述勇者賀魯基與這把劍的故事。休魯巴爾茲王與美姬茜克露琳所生的兒子，由於出生後就不曾開口，所以也沒有為他取名。有一天一位名叫史巴拜的人來到這裡，並說出賀魯基的名字以及劍的所在地點。

其後他就利用這把劍替祖父報仇，並擊退巨人族。而且還與史巴拜合作結盟。

古拉姆

出處▶北歐傳說
尼貝魯肯之歌

◆形狀與機能

發出光芒的刀身，並具有銳利刀刃的名劍。而且傳說中這把劍能一舉斬切鋼鐵的地面，所以無論是面對任何武器，都可發揮強大威力。

當與巨龍對戰時，一般的武器都無法發揮威力，不過古拉姆都是非常有效的武器，所以一般武器無法傷害的邪龍法布尼爾的外皮，如果使用古拉姆就可順利貫穿，而且能夠一舉刺向致命的心臟部份。

在許多遊戲中都曾出現屠龍劍，但冠上古拉姆之名的劍卻非常少，不過只要是名劍古拉姆，就能發揮強大的攻擊威力，所以只要能順利得到，就有助於戰鬥的進行。

◆文化背景

「古拉姆」在北歐神話或是德國的敍事詩「尼貝魯肯之歌」中登場。而且這也是英雄西克魯茲（吉克夫里德）所使用的劍。

古拉姆是歐汀傳授給西克魯茲父親西克沐德的劍，當西克沐德死亡時劍也斷成 2 半，其後西克魯茲的養父，也是矮人的雷金將劍修復。當西克魯茲得到歐汀的建言，就順利打倒龍，並成為屠龍的英雄。

〔グラム〕



暴風劍

出處▶「艾爾里克傳說」系列

◆形狀與機能

「暴風劍」是漆黑巨大的長刀，而且刀身還刻有古文字。這把劍所具有的強大魔力，能夠給予使用者活力，並可在戰鬥中發揮威力。

還有因為劍本身有自己的意識，而且有某個程度的知覺力，所以即使沒有借助持有者的手，劍也能夠自動攻擊斬切敵人。

還有即使是劍，所發揮的能力也十分可怕。由於是魔法之劍，所以刀刃都不會損壞，並能夠長保銳利的斬切攻擊力。

當然就暴風劍的能力而言，可說是人類所使用的最高等級武器，不過因為有許多人都在爭奪這把劍，所以也被稱為是遭致詛咒的劍。還有劍的名稱是“暴風”，也充份表現出這把劍特有的性質。

暴風劍還有另 1 個特色，那就是被暴風劍所殺害的人，靈魂都會被吸收，當然就連劍的持有者也不例外，所以只要暴風劍認為持有者已不適合時，就會馬上奪取性命。也正因為劍本身具有意識，所以不僅有強大破壞力，也會使敵人甚至是持有者造成混亂。基本上這是大家都希望得到的劍，不過使用時到底是幸運還是不幸？

◆文化背景

麥克・姆亞柯克小說「艾爾里克・傳說」中所登場的魔劍。而這也是奇幻小說史上非常有名的武器。

由於小說的內容十分奇特，所以暴風劍被賦予「魔劍」的印象，也成為大家想要得到的武器。

這把魔劍會給持有者帶來不幸，而且是由主角艾爾里克在異次元的洞窟中發現。還有除了暴風劍之外，也同時收納著敵對的魔劍「真恩劍」。

這 2 把魔劍在其後的戰鬥中數度交鋒，當然也有嚴重的死傷。不過雖然出現了無數的犧牲者，但魔劍的氣勢卻完全不減。

〔ストームブリンガー〕



拉古那洛克

出處▶「太空戰士」系列

◆形狀與機能

在「太空戰士」系列中，具有最高等級的武器，這把劍不僅有寬幅的刀身，而且還刻有古代文字。

拉古那洛克雖然能力提升或是追加打擊等的魔力效果並不特別突出，不過因為有強大的斬切威力，所以就連魔物都十分懼怕。

這把劍的名稱有「諸神黃昏」的意思，還有在北歐神話中，也被說成是巨人史魯特所使用的劍。至於刀身部份，據說會出現太陽一般的火焰。

當然因為劍有堅實的材質，所以只要能順利得到劍，就可一舉發揮強大攻擊力。

◆文化背景

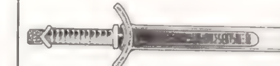
最初時拉古那洛克被描寫成為曲刀，不過從「IV」開始就加以改變，並成為符合北歐風格的長劍。

在劍的名稱上雖然有諸神黃昏的印象，不過由於以武器方式陸續登場，所以就成為最強的秘寶，而且能在戰鬥中發揮強大威力。

還有「雷巴汀」是北歐神話登場的魔劍。這把劍主要是由洛基鍛冶，並由史魯德的妻子保管。當在最後出現拉古那洛克時，火焰巨人史魯德就是利用這把劍對世界放出火焰。

當然從種種的改變來看，可以知道拉古那洛克具有強大攻擊力。

〔ラグナロク〕



屠龍劍 出處▶電腦遊戲等

◆形狀與機能

在許多款遊戲中都可看到屠龍劍。這種長劍有美麗的裝飾品，而且刀柄或柄頭還嵌有許多寶石。

在劍鞘或刀身部份有非常精緻的雕刻、文字，所以不光是劍所發揮的攻擊力，就連整體的設計也具有高度的藝術價值。

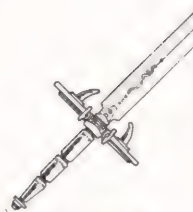
還有屠龍劍除了劍之外，有時也會出現槍等不同類型的武器，一定要特別注意。

針對屠龍劍的威力而言，首先必須要有貫穿龍堅硬外皮的能力。所以有許多屠龍劍都是由名匠、魔法或是失傳的技術才能製作。還有第 2 個要求，就是因為龍會使用強力的魔法，或是從口中吐出火焰，所以為了要防禦所造成的創擊，必須要具有「加護」的能力。不過這方面的「加護」並沒有一定的條件，也就是說要根據面對的龍，發揮適當的效果。

當然如果想要簡單說明成為屠龍劍的條件，那就是「能使龍造成致命的創擊」，其後就是要有能夠發揮武器威力的使用者。

屠龍劍因為都具有強大的攻擊威力，所以除了龍之外，也能一舉擊倒其他類型的敵人。

〔ドラゴンスレイヤー〕



◆文化背景

現在「屠龍劍」的印象，通常都是從電影或小說中獲得。除此之外ＲＰＧ等各種遊戲中，也陸續出現新的屠龍劍。在先前所介紹的「克拉姆」或是中世擊退龍的故事等，這些傳說中的武器都是屠龍劍的原型。

羅德之劍 出處▶「勇者鬥惡龍」系列

◆形狀與機能

在勇者鬥惡龍系列的武器當中，這種類型的長劍可發揮強大威力。在刀柄部份可以看到羅德的紋章，而在刀身部份會出現有如聖光一般的黃金光芒，所以馬上能感受到其中的氣勢。

這把劍因為是勇者羅德的遺產，所以只有羅德的子孫能夠裝備。當然因為有這樣的特性，這時不僅是強力的武器，而且也是證明勇者子孫身份的最佳秘寶。

在第 1 部作品中由於是最強裝備，所以能夠發揮強大的威力，不過在其後的作品，則成為象徵性的秘寶，這也減少了使用機會。

◆文化背景

在勇者鬥惡龍系列中，「羅德之劍」是非常重要的秘寶。還有其中的重要性，「勇者羅德」在系列作品中的出現頻率，就可清楚知道。

對於曾經進行過前作的玩家而言，包含這把劍在內，有許多秘寶或事件都與「勇者羅德」有關，所以也能感受到各作品之間的關連。

還有先前也曾為各位介紹過，羅德之劍能夠證明勇者羅德的子孫，所以這樣的設計方式，就如同少年時代的亞瑟王，他從岩石中拔取長劍的故事一樣，當然只要能拔取劍，就能證明亞瑟是英國的國王。所以用劍來證明自己的身份或是血緣關係，也成為吸引玩家的要素。

〔ロトの剣〕



哈斯尼爾 出處▶辟邪除妖系列

◆形狀與機能

具有意識的道具，是屬於“Intelligencesword”的類型。雖然沒有一定的形狀或材質，但尺寸是單手半劍，而刀柄有大鑽石，除此之外有銀白色的神秘雙刃。

至於到底封印了什麼，到現在都還不是很清楚，不過劍會依照自己的意志，襲擊想要取劍的人。還有如果想要使用劍，就必須要與劍進行戰鬥，並要獲得勝利。

如果能順利持有哈斯尼爾，不僅能夠發揮強大的攻擊威力，而且劍還會利用神聖的力量保護持有者。還有如能正確使用時，也能以真空波出擊。所以只要能“制御”哈斯尼爾，就可一舉重創敵人。

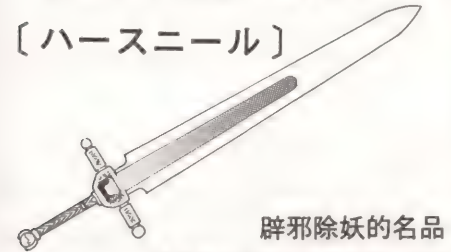
◆文化背景

這是電腦ＲＰＧ古典名作「辟邪除妖」第２部作品所登場的強力劍。由於這是傳說中「鑽石騎士」所配備的鎧甲加劍的組合，所以就連鎧甲、頭盔、小手、盾牌都具有意志與戰鬥力。

雖然到目前為止有各種電腦ＲＰＧ的名劍，不過哈斯尼爾無論是威力或風格都相當特殊，而且所發揮的攻擊力可說是劍中極品。

當然在劍與魔法的奇幻世界中，哈斯尼爾已能說是“Intelligencesword”的代表名品，玩家一定要設法取得。

〔ハースニール〕



辟邪除妖的名品

這裡所介紹的「哈斯尼爾」或是右方的「卡西那德刀」，都是「辟邪除妖」系列中的名品，而且在ＲＰＧ世界中也有一定的地位。

除此之外只有羅德才能裝備的超強力“Garb of Lords”等日本道具，在ＲＰＧ世界也成為魅力十足的秘寶。

卡西那德刀刃

出處▶辟邪除妖系列

◆形狀與機能

刀身就有如是西洋劍一般十分細長，而且沒有刀刃。還有在劍身的前端，有像花瓣形狀的銳利刀刃，這時會回轉造成重創。

當花瓣型刀刃回轉並捲入敵人的身體時，能夠發揮最大的攻擊效果。由於這把劍十分輕巧，所以能夠快速出擊。

這把劍雖然有奇特的造型，不過就攻擊威力而言，是非常優秀的武器，而且即使使用者沒有高超的劍技，也能一舉重創敵人。

◆文化背景

在個人電腦ＲＰＧ的「辟邪除妖」系列中，卡西那德刀刃是非常有名的武器。由於遊戲中的秘寶，只有表示名稱與數值，所以有許多玩家根本就不了解劍的造型。

卡西那德刀刃是「刀匠卡西那德所鍛冶的名劍」，還有根據亞斯基作者的說明，終於解開了卡西那德刀刃實際的造型。

當玩家看到這樣的造型，可能會以為是製作料理時所使用的道具（或者是打蛋器），不過這種設計方式，反而會使玩家留下深刻的印象，甚至具有“神話”的色彩。

〔カシナートの刃〕



尼貝倫克戒指

出處▶歌劇「尼貝倫克戒指」

◆形狀與機能

利用萊因河的黃金，所製作而成的戒指，由於會發出耀眼的光芒，所以是非常美麗的名品。這支戒指所具有的魔力，能夠給予持有者無限的權力。當然因為有這樣的特性，也成為衆人爭奪的秘寶。

不過這種秘寶雖然能賦予無限的權力，但使用者也同時會出現死亡的詛咒，由於這個詛咒威力十分強大，所以就連巨人英雄吉克夫里德或是諸神等，都難逃滅亡的命運。

尼貝倫克戒指具有最高的權力象徵，不過從另 1 個觀點來看，也是最強的惡運道具。

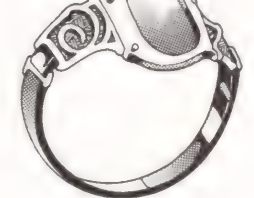
◆文化背景

「尼貝倫克戒指」乃出自華格納所製作的歌劇。還有從標題中就可清楚知道，這個故事的重點，就是「戒指」。

地下王國尼貝倫肯的矮人亞爾貝里席，從萊因河妖精的手中盜取黃金，並製作這支戒指。不過這支戒指雖然發出耀眼的光芒，但矮人卻賦予邪惡的詛咒，並會使持有者帶來不幸。

其後這支戒指輾轉經過多人之手，而且當戒指重回萊因河之前，持有者都陸續死亡。所以雖然戒指會帶來無限的權力，不過在最高頂點的背後，死亡可能是最好的結局。

〔ニーベルングの指輪〕



索羅門戒指

出處▶索羅門王的鑰匙

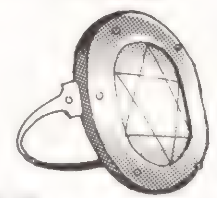
◆形狀與機能

戒指可以看到五芒星，並嵌入 4 個寶石，而且還刻有唯一神亞哈威的名字。4 個寶石隱藏有水晶等的魔力，至於使用的重點，就是在召喚惡魔時，能夠發揮強大的制御能力。由於惡魔陰險聰明，只要是有任何的機會，就會馬上奪取術者的生命。

魔術書「雷梅肯頓」記載，當在召喚魔界大侯爵亞斯塔羅德時，必須要使用這支戒指。由於亞斯塔羅德會吐出有害的氣息，如果利用戒指就能順利防禦避免受創。

還有水木茂的漫畫「惡魔」，曾經出現過索羅門之笛，至於使用方式則與戒指大致相同，而且也能順利防禦召喚的惡魔。

〔ソロモンの指輪〕



◆文化背景

索羅門是舊約聖書中所登場的偉大國王。而且大家都知道索羅門王建造了「耶路撒冷神殿」。

這座莊嚴的神殿是諸神命令索羅門王進行建造，而且必須要在 7 年之內完成，還有建造時禁止使用斧頭等鐵製的道具。

索羅門為了要在嚴苛的條件下建造，於是就借用惡魔亞斯摩迪斯的力量，當然也順利完成神殿。

隨著時間的流逝，在術者之間逐漸將索羅門神格化，而且在許多魔術書中都可看到他的名字，所以索羅門也成為“傳奇”人物。

出處解說

在「古里摩爾」魔術書中，最具代表性的就是「索羅門王的鑰匙」。而且正確的內容，是由「大鑰匙」與「小鑰匙」2 個部份所構成。

前者是借助惑星的力量，實現自己的願望，而後者是能夠自由使用72種惡魔的方式，所以內容極富變化。還有這部作品是由魔術社團「黃金夜明團」的首領馬克雷卡・梅查斯，翻譯成英語寫成。

賢者之石

出處▶鍊金術

◆形狀與機能

胡桃一般的大小，而且是透明淡硫黃色的寶石，賢者之石與16世紀後半歐洲的鍊金術有密切關係，所謂鍊金術就是將金屬利用人工方式改變成黃金的技術。

賢者之石可說是鍊金術的觸媒，所以如何製作出賢者之石，成為鍊金術師最終的目的。還有只要使用賢者之石，不僅能夠簡單製作黃金，也具治癒病痛的神奇力量。

在遊戲的世界中，賢者之石曾在「勇者鬥惡龍」系列，以回復秘寶的形式登場。由於威力強大，可回復隊伍全員50～60的ＨＰ。

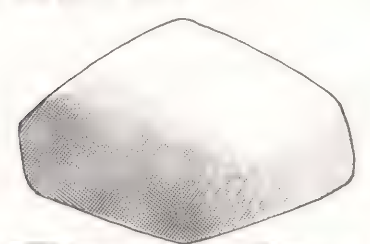
◆文化背景

鍊金術不僅是魔術，也是化學。黃金製作是化學的過程，不過思惟的方式則是魔術。還有魔術會改變意識，並使外界造成變化。當然根據意志所產生的想像力，能夠發揮強大威力。

在鍊金術的概念上，主要是混合火、水、風、地四大元素，進行黃金的製造。還有其中的差異，則是物質與精神的區分。

對於宇宙而言，因為是由四大元素構成，所以召喚魔術主要就是想獲得宇宙之力。鍊金術由於也是以四大元素為主，這時只要能順利結合，就可發揮強大威力。

〔賢者の石〕



聖杯

出處▶聖書、聖杯故事

◆形狀與機能

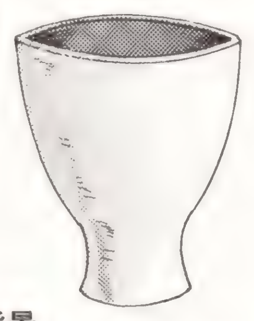
雖然是玻璃杯的造型，不過卻是使用金屬的材質。這是耶穌在最後晚餐所使用的杯子，由於得到了耶穌被釘在十字架的血，所以就被稱為是聖杯。

當耶穌死後，喬瑟夫的子孫就一直守護著聖杯，其後因為有 1 位子孫採取不當的行動，於是聖杯就此消失。

當聖杯消失之後，出現了各種傳說，而且因為具有不可思議的力量，所以就成為衆人找尋的目標，不過到目前為止……。



〔聖杯〕



◆文化背景

在亞瑟王傳說中，最具代表性的就是聖杯故事。還有在亞瑟王活躍的時代，相信有魔法的存在。而且魔法的影響力，甚至能夠左右國家的命運。

當然在這樣的時代背景下，聖杯也成為衆人尋找的對象。還有騎士們接受亞瑟王的命令，並展開了找尋聖杯的旅程。

在亞瑟王所派出的騎士當中，只有極少數的人發現聖杯的線索。在此將為各位簡單介紹其中的內容。波賀德、巴西帽爾、卡拉哈德的 3 人探索隊，在某個島附近停泊的船中發現聖杯。然後他們將聖杯帶回的途中，來到了一座小村莊。這時聽到神明的聲音，並說出卡拉哈德會成為這個村鎮的國王。其後卡拉哈德就將聖杯放在村莊並開始信仰。不過在 1 年之後，卡拉哈德受到神的引導而昇天，這時也一起帶著聖杯，所以因為這樣的變化，所以任何人都無法得到聖杯。

有關於亞瑟王

在故事中的亞瑟王，主要是描寫亞瑟的生存方式，而且充份表現出騎士道的精神。當然到目前為止，許多人都認為亞瑟是英雄。

巴裘拉 出處▶印度神話、佛典

◆形狀與機能

這是密宗所使用的武器之一，又被稱為是金剛杵。杵柄是單手持握的長度，而兩端有尖銳的刀刃。

而金剛杵的刀刃形狀有剛直、三叉、五叉等各種類型，這時也分別被稱為是獨鈷杵、三鈷杵、五鈷杵。除此之外也有單側不是刀刃，並成為鈴形的「鈷鈴」金剛杵。

這種神聖武器是佛法修行者攜帶的物件，而且可以粉碎佛敵並排除煩惱。不過如果修行過程不順利時，也會成為自盡的道具。密宗的修行必須要在極限的狀態才能開悟，所以金剛杵就成為必要的法具。

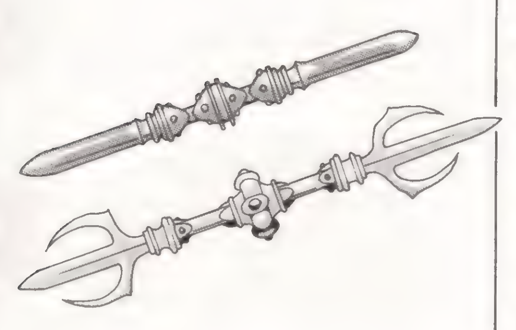
◆文化背景

金剛杵原本是印度教鬥神印多拉所使用的武器，所以在名稱上有「雷」的意思。聖典「里克・貝達」中曾經描述過，荒亂神手持金剛杵＝雷擊，並與魔龍巴里多拉展開激烈的戰鬥。

其後成為佛教的時代，印度的諸神不斷加入佛教。這時「金剛杵」就成為諸神（天部）守護佛教所使用的武器。在密宗的繪畫中，印多拉化身的帝釋天，或是其他的許多守護神像，都是手持金剛杵。

金剛杵由於是諸神所使用的武器。所以具有不可思議的威力，並可一舉重創敵人。

〔バジュラ〕



如意棒 出處▶西遊記

◆形狀與機能

如意棒正式的名稱是如意金箍棒。而且也是孫悟空在西遊記所使用的武器。如意棒可以自由伸縮，還有不用時也能放在耳中。

如意棒是屬於棍棒的一種，還有大家都知道棍棒是人類最初所使用的武器。這種武器雖然無法斬切對手，不過突刺或擊毆的攻擊方式，也能發揮強大威力。

如意棒可說是破壞力最強的棍棒，過去曾經一舉打倒天界10萬軍隊，所以只要能得到這種武器，就可在戰鬥中重創敵人。

〔如意棒〕



◆文化背景

在傳說中如意棒是龍王為了探測大河或大海深度所使用的道具。其後長時間被收藏在龍宮，而孫悟空在偶然的機會中得到如意棒。不過孫悟空尚未得到如意棒之前，曾在世界各地探索自己的武器。

如意棒的重量是一萬三千五百斤，就連諸神也很難順利操作，不過因為孫悟空有神奇的力量，所以得到如意棒時不僅能夠順利出擊，也大鬧天宮引起騷動。

村正

出處▶室町時代末期（A.D.15世紀）實際存在

◆形狀與機能

室町末期刀匠村正所製作的刀。刀刃是亂刃，而且表裏的文樣有精細的設計。雖然這是一把稀有的名刀，不過由於德川家族有許多人是死在村正之下，所以也被視為妖刀。

在德川幕府時代，都對村正避而遠之。



〔村正〕
むらまめ

◆文化背景

刀匠村正是伊勢（現在的三重縣）桑名人。現在所知道最古老的作品，是文龜元年（A.D.1501）所製作的刀，其後數代的刀匠都以「村正」為名。還曾經傳出正宗是村正弟子的說法，不過如果考慮出生的年代，應該是錯誤的傳說。

這把刀被稱為是「妖刀」，其實與德川家康有密切的關係。那就是斬殺家康祖父清康的家臣，所持的刀就是村正。還有父親廣忠也是死於村正。除此之外被織田信長強迫切腹的長男信康，也是使用村正。

由於這樣的原因。所以德川家對村正都避而遠之。相反地眞田幸村或是幕末的志士等，只要是與德川敵對的人，都希望能得到這把刀，但是最後都沒有成功。

村雨

出處▶曲亭馬琴「南總里見八犬傳」

◆形狀與機能

持有「孝」珠犬士犬塚信乃成孝所使用的刀。是犬塚家歷代相傳的寶刀，具有強大的破邪威力。而且尖銳的刀刃可一舉斬切敵人。

除此之外對信乃而言，這把刀也改變了他的命運，那就是信乃的情人浜路在爭奪村雨的戰鬥中不幸喪命，不過信乃經過了各種磨練，也順利遇到了其他犬士。

由於村雨具有強大攻擊威力，所以也成為戰士夢寐以求的武器。

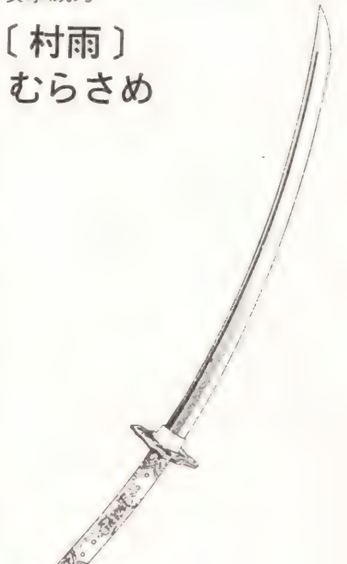
◆文化背景

曲亭（瀧澤）馬琴在江戶時代後期所寫的「南總里見八犬傳」，是日本傳奇文學的名作，而且就連現在也極受歡迎。在這個故事中會出現八犬士等各種角色，而主角就是英俊的青年劍士犬塚信乃。

村雨不光是犬塚信乃所使用的武器也是掌握故事關鍵的重要秘寶。這把刀雖然有典雅的名字，而且是馬琴獨特的創作，不過靈感由來不是很清楚。

當然如與妖刀「村正」相比，村雨因為更富神秘色彩，所以只要能順利取得，就可想像犬士的精神，並發揮強大攻擊威力。

〔村雨〕
むらさめ



正宗

出處▶鎌倉時代末期（A.D.14世紀）實際存在

◆形狀與機能

日本名刀匠岡崎五郎正宗所製作的刀。由於岡崎五郎正宗作風豪放，所以刀刃上可以看到波紋。

這把刀可說是日本刀劍史上最高的傑作，所以豐臣秀吉或家臣都把正宗當成是獎勵贈品。除此之外在現代正宗也成為日本刀的代名詞，可見正宗所獲得的評價。

◆文化背景

鎌倉時代末期在相模國鎌倉十分活躍的正宗，由於不斷研究古刀，最後就確立了「相州傳」。

當時因為有承久之亂或是元寇等的戰亂，所以質實剛健的刀就極受歡迎。還有在享保年間所完成的名刀目錄「享保名物帳」，在收錄的168種刀劍當中，正宗的作品就有41種。不過由於正宗的刀有許多已經損壞，所以現在只剩下四把流傳下來（也包括短刀）。

在戰國時代曾經有正宗能夠斬切鎧甲的說法，可見在當時就已發揮強大威力。還有越前戰國諸侯朝倉氏景，曾經利用正宗一刀斬切裝備籠手的敵人手腕，所以也得到了「籠手斬切」的綽號，因此在日本刀劍史上，正宗具有十分崇高的地位。

〔正宗〕
まさむね



虎徹

出處▶江戶時代（A.D.16～19世紀）實際存在

◆形狀與機能

虎徹是江戶時代初期非常有名的刀匠。原本是越前甲冑師的虎徹，到了50歲才前往江戶，並成為刀匠。而他所製作的日本刀，由於都經過精細的鍛冶，可以能發揮強大威力。

當然只要使用虎徹，在戰鬥中就可一舉重創敵人。

〔虎徹〕
こてつ



◆文化背景

在江戶時代的劍士都非常喜歡虎徹，而其中最有名的就是新撰組組長近藤勇。在時代激變的幕末期，近藤可說是日本改革志士的夢魘，而他用來斬切反對者的刀就是虎徹。

除了近藤勇之外，使用虎徹的英雄，還有俠客國定忠治。在赤城山激烈的攻防，國定忠治就是使用虎徹出擊，而且忠治也說出「在我的生命中，虎徹是最好的同伴」，相信有許多人都知道這段故事。

虎徹在日本的刀劍史上，雖然地位不及正宗，不過也有一定的評價。當然如果就威力而言，甚至還超越正宗或是其它的日本刀。

所以在對戰中只要能手持虎徹出擊，就可一舉重創敵人，而且還能體驗斬切時的快感。

練氣之劍 出處▶「女神轉生」系列

◆形狀與機能

這是RPG「女神轉生」系列中登場的劍。

在形狀方面就有如是古代日本的劍，而且是雙刃直刀。由於具有斬切鬼魅的強大威力，所以當前往魔界時，一定要裝備起來。

練氣之劍雖然是魔劍，不過卻隱藏有神秘的力量，那就是這把劍只要與怪物合體，就會不斷提升威力，也正因為是吸收惡魔力量成長，所以劍本身也如同是“怪物”。

練氣之劍與村正等性質完全不同，由於具有破魔效果，所以一定要根據情況靈活運用。

◆文化背景

本款遊戲的特色之一，就是玩家能使遭遇的怪物加入隊伍中，而且根據合體方式，能夠製作出新的怪物。

練氣之劍不僅是秘寶，而且能利用合體系統與怪物合成，所以也是十分特殊的武器。

練氣之劍利用怪物合體方式，能夠變換成「名刀虎徹」、「妖刀村正」或是「天叢雲」等各種名武器，這時如果能根據情況靈活運用，就可在戰鬥中發揮最強威力。

〔練氣の劍〕
れんきのけん

斬鐵劍 出處▶動畫「魯邦三世」

◆形狀與機能

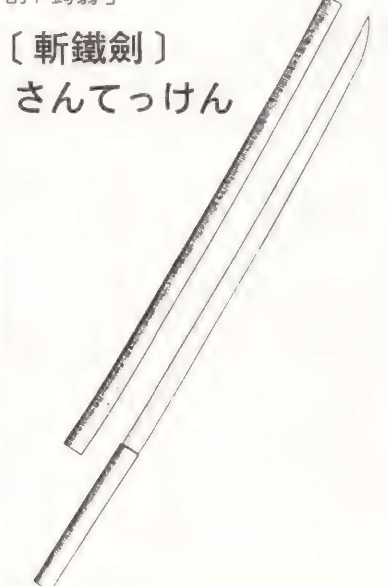
這是第13代石川五右衛門的愛刀，還有石川也是魯邦三世的好友。斬鐵劍沒有刀鍔，所以是屬於細長形的武器。

在刀身方面由於是溶化虎徹，村正、正宗等天下名刀，並重新打造而成，所以具有超強硬度。還有當對金庫、汽車甚至是飛機時，也能夠一舉斬切。

五右衛門本人是在偶然情況之下才發現斬鐵劍的使用方式，所以只要持有斬鐵劍，就不需要有任何的顧忌，並可所向彼靡。

當然根據傳說，斬鐵劍雖然能斬切任何東西，不過唯一的缺點就是無法切割「蒟蒻」。

〔斬鐵劍〕
さんてっけん



◆文化背景

從1971年開始播映的「魯邦三世」動畫，不僅獲得了極大的好評，就連動畫中所登場的斬鐵劍，也成為衆所皆知的強力秘寶。

不過在莫吉龐基的原作漫畫中，五右衛門的刀則成為「流星」，而且是利用隕石打造而成。

在「太空戰士VI」中，也有同名的劍登場，由於具有一舉斬切敵人的效果，可以得知在設計的概念上，後者有受到這把劍的影響。

草薙劍

出處▶古事記

◆形狀與機能

日本古代由大陸傳來的雙刃鐵劍。還有這把神秘的劍，與水或雨有密切的關係。

這把劍是史沙諾歐擊退八岐大蛇時。在尾部發現。劍原本的名稱是「天叢雲劍」，其後英雄大和戰神帶著劍討伐東夷時，由於陷入火焰之中，於是就斬切草順利解危，所以就將這把劍稱為「草薙劍」。

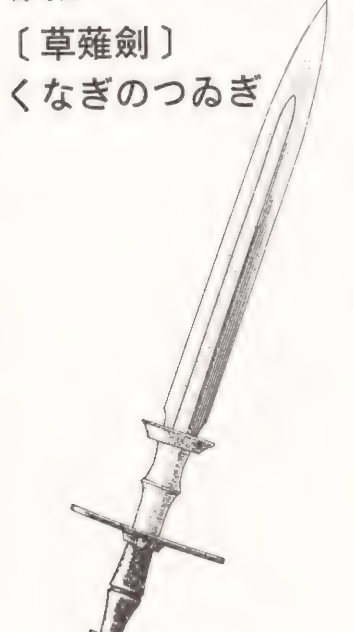
在擊退八岐大蛇時，還有一把名叫天蠅斫劍，不過這把劍在性質上與草薙劍完全不同，一定要特別注意。當然草薙劍具有強大攻擊威力，這時可根據情況靈活運用。

◆文化背景

這是在象徵洪水的八岐大蛇體內所發現的劍。不過這把劍還有統治天地的意義。

由於草薙劍是日本神話英雄大和戰神作戰所使用的武器，所以具有強大攻擊力，還有草薙劍目前供奉在熱田神社中。當然就草薙劍的文化背景而言，有許多奇特的傳說，而這也更增加了劍的傳奇性。

〔草薙劍〕
くなぎのつゐぎ



法性頭盔

出處▶戰國時代
實際存在

◆形狀與機能

整體造型就有如是一般戰國武將所使用的頭盔。不過頭頂部是以堅硬的鋼鐵鍛冶而成，由於還有 2 支頭角，以及中央是鬼神面具，所以是武田信玄晚年喜歡使用的頭盔。

在各種時代劇中，相信有許多人都曾看過這種頭盔，還有以山國為據點的信玄，使用這種充滿野性風格的頭盔，更能表現出獨特的氣質。

基本上法性頭盔具有強大的防禦力，所以如果在戰場中進行戰鬥時，除了要配備強力的武器之外，也要注意本身的防具，這樣才能有效發揮威力，並順利打倒敵人。

〔法性の兜〕
ほっしょうのかぶと



◆文化背景

雖然武將會使用各種鎧甲，不過法性頭盔可說是最具代表性的防具。由於有奇特的造型，所以只要看過法性頭盔，就一定會留下深刻的印象。

信玄的根據地是從甲斐到信濃，所以在鎌倉一戰國時代就非常篤信諏訪大社。還有傳說中法性頭盔具有諏訪大社的神明庇護。

武田信玄是日本史上非常有名的戰將，而他所使用的法性頭盔因為具有強大的防禦力，所以進行戰鬥時一定要巧妙利用，當然有堅固的防禦，才能徹底發揮攻擊威力。

RPG迷心中的RPG

RPG帶給我無窮的樂趣

ＲＰＧ就是角色扮演。這種遊戲目前在整個電玩市場占了很大的份量，在電玩的排行榜也時常高居前幾名而且持續在榜上蟬連幾月。ＲＰＧ最大吸引人之處是在它能讓玩家有一種特別的樂趣，整款遊戲的進行就像是一部電影呈現在你的眼前。而電影中的主角就是你，隨著你的選擇，故事將會有不同的發展，經由你的努力，遊戲中的角色將有所成長、茁壯，最後除掉萬惡的罪魁，成爲世界的英雄，雖然每款遊戲的結局終究一樣，邪惡是戰不勝正義的，但是在過程中，華麗的畫面，故事的情節，漂高的戰鬥技巧，有趣的對話及小遊戲，就使得ＲＰＧ能提供更大的樂趣給玩家。

在ＲＰＧ遊戲中，最受大家所歡迎的就是太空戰士系列和勇者鬥惡龍系列。太空戰士系列給人最大的印象就是角色的職業。雖然ＲＰＧ中最先有角色職業的是勇者鬥惡龍，但是太空系列的遊戲把職業這種功能發揚光大。在整個職業功能系統中分爲二種。一種是職業固定，另一種是可轉換式的職業。不過在這二種職業的系統中，我覺得還是職業固定的遊戲比較玩。因爲職業系統好玩的地方是在它的特性，龍騎士的跳躍攻擊，忍者的雙手拿，小偷的盜取……等。一旦角色可以任意轉換職業，那就表示到最後任何一個人物都成了全能的勇士了，大家都有的特色，就不是特色了。

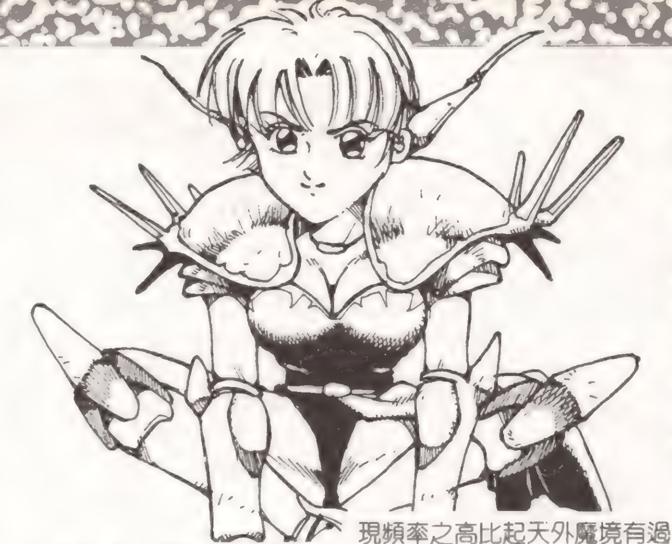
在ＲＰＧ遊戲中另一種受人喜愛的遊戲就是女神轉生。女神轉生的模式是採用３Ｄ畫面，和普通的平面式畫面大大地不同。３Ｄ畫面將使人有身歷其景的感覺，你的左右方位和遊戲的方位是一樣地。而遊戲中獨特的情節也使人所吸引。在中途遇到的妖怪，可經由談判的方式將其馴服，而且還可經由合體創造出自己所喜愛的魔物，加強自己隊伍的能力。那一大張複雜的種族表，由此就可知道此款遊戲的變化多端了。此款遊戲還值得一提的是和妖魔的談判，每個妖怪會隨機性的回答和提出問題，並沒有一定的模式去說服哪一種妖怪，這爲女神轉生又增添另一個未知的因數。

復活邪神是以自由發展爲號召的遊戲。主角的人物、背景都由玩家一手設定，所以每一位玩家所創造出的每一個主角都不一樣。而在遊戲中和每一個人的談話也很重要，談話的型式從原來的固定式變成選擇式，主角的一問旦答都將成爲故事發展的基礎而其中更值得一提的是，主角們技巧是要在和高級魔物戰鬥中學得的，這種方式習得絕招非常有趣，各位玩家不能只靠練功提升主角們的能力，高級的絕招是要靠向比自己更厲害的角色挑戰而得到，因此可由此看出玩家的功力，成爲玩家間比賽的一種憑藉。自由發展的模式更受一些不喜歡受拘束的玩家所喜愛，超時空之鑰的自由度更是驚人，以時間爲背景所衍生出的多重事件，幾十種的破關結局，眞是令人感到興奮。

在現過這麼多款的ＲＰＧ之後，總覺得玩不厭倦。遊戲中的系統眞是越來越多，越來越複雜。天外魔境中最新的同步系統也是另一種創新，遊戲中的時間和眞實世界的時間一樣，眞是神奇。電玩的遊戲容量是越來越大，畫面也愈來愈華麗，而遊戲的系統也使得遊戲愈來愈接近眞實。故事的發展變化無窮，整個遊戲的主權全都掌握在玩家手中，可使玩家完全融入遊戲之中，這也是ＲＰＧ別於其他遊戲的特色與吸引人之處，總而言之玩來玩去還是ＲＰＧ最好玩，而且俗又大碗，同樣價格的遊戲，你也許只玩一、二天就破關了。而ＲＰＧ卻可以讓你一玩再玩，玩到無力，玩到吐血，所以ＲＰＧ是最好玩的。



RPG游戲甘苦談



　　喜歡玩ＲＰＧ的超任玩家們應該都會覺得95年，可眞是一個令人既高興又心痛不已的一年，高興的是一連出了好幾款的ＲＰＧ大作，而心痛的是款款價格高得嚇人，動不動就要二、三仟塊，眞是搶人呀！讓我們這些ＲＰＧ迷們看得心癢癢的，無奈荷包空空如也，只能望Game興嘆了！好了，不談這個令人傷感的話題了，來聊聊ＲＰＧ吧！

　　記得剛接觸ＲＰＧ時，只見一個小人在畫面逛來又逛去，然後撞到人後就出現一些有看沒有懂的日文字，實在看不出有什麼好玩的，直到買了超任，在玩膩了那些動作，運動遊戲後，便想嘗試一下ＲＰＧ GAME，就這樣邊玩邊看攻略地把太空戰士四代全破了！這時才覺得ＲＰＧ的世界原來是如此地吸引人，一個ＲＰＧ遊戲就像一個充滿幻想，冒險的世界。讓玩家去體會！本魔王在玩了許多ＲＰＧ之後，得出一個心得，那就是ＲＰＧ遊戲最重要的是劇情及系統，畫面其次。一個好的劇情，那就像看一本冒險小說一樣，吸引人無非是那些曲折離奇，驚險刺激的劇情了，而系統是協助玩家們進入ＲＰＧ世界的工具，一方便的指令系統能讓玩家易上手，更容易進入ＲＰＧ的世界中。對了！戰鬥方式的設定也是極爲重要的，常玩ＲＰＧ的玩家一定都知道，一個ＲＰＧ遊戲約有百分之八十的時間是用在戰鬥上，如何設計一個不枯燥又刺激的戰鬥便成了一個十分重要的賣點。本魔王對太空戰士及復活邪神那些敵我兩邊排排站的戰鬥畫面較爲喜愛，一方面可清楚地看到我方角色的攻擊，施法等動作，另一方面敵人用側面來描繪可做得更巨大且邪惡，其實本魔王喜歡玩ＲＰＧ遊戲，有一半是欣賞那些怪物的造形及各種吸引人的魔法設定。以上這段是本魔王對ＲＰＧ遊戲的一些見解，現在來對二款起大容量的ＲＰＧ作品談一下自己玩後的感覺吧！



　　這二款大容量的ＲＰＧ作品是什麼呢？聰明的你應該知道了吧⁉沒錯就是40M的天外魔境ＺＥＲＯ，及48M的時空幻境，這二款作品不但容量大，連價格也高得嚇人，尤其是時空幻境價格高就算了，還大缺貨呢！可眞是有錢也買不到呀！先來聊聊天外魔境ＺＥＲＯ吧。從PC CD－ROM起家的天外魔境，在超任上的表現，本魔王覺得不盡理想，例如大力促銷的ＰＬＧ系統在遊戲中並沒有什麼特殊之處，只影響商店的開門時間及一些慶典的舉行，對整個遊戲共沒有影響，爲什麼不設定爲某些敵人在夜晚會特別強，而白天卻是肉脚一個呢？又ＰＬＧ強調在遊戲中的時間日期與眞實中的一致，但是卻忘了設定白天及黑暗的變化，故遊戲中永遠是白天，有點不合常理。而最令本魔王垢病的是，敵人出現太頻繁了，常走不到幾步就出現一次戰鬥，一個迷宮走下來，非練功狂的玩家大概快瘋了吧！不過整個遊戲的劇情仍十分精彩，六個王國分別有６種不同的難題等著玩家去解決，整體上來說，天外魔鏡ＺＥＲＯ算是一個不錯的遊戲。而由藤島康介人物設定，內容空前的時空幻境，不愧爲48M的大製作，畫面十分漂亮，不過小缺點還不少。如每項道具一次只能擁有15個，再加上敵人出現頻率之高比起天外魔境有過之而無不及，所以一趟迷宮走下來，常會面臨回復道具不夠用的困境。而且沒有城鎮移動魔法及道具，常要花許多時間在城鎮間往返（而且敵人又多）。最奇怪的是狀態回復（解毒、マヒ）的魔法，沒記錯的話，竟然在４０多級時才學到，身上的解毒藥，回復マヒ藥常不夠用。雖然主角分別可用劍、斧系武器的斬、及槍系的突來攻擊敵人，不過本魔王發現斬較爲好用，因爲它攻擊速度較快，敵人一被擊中便會停止攻擊或施法動作，只要按得夠快的話，可說毫無招架之力。雖然小缺點不少，但不掩的精采之處，遊戲的主題曲可是十分動聽哦，在後面的劇情中，也有一隻狗會唱主題曲，只不過蠻爆笑的。且每當主角使出奧義或伙伴施法時，都會唸出必殺技或魔法的名稱，這是本魔王期待非常久的系統之一，眞是興奮，而且劇情穿越過去、現在及未來，整個遊戲的內容十分大，要玩蠻久的時間才能過關。

　　雜七雜八地談了一些有關ＲＰＧ的事，現在終於接近結尾，對天外魔境ＺＥＲＯ及時空幻境的批評，也許是愛之深，責之切吧！其實再怎麼好的ＲＰＧ遊戲還是都會有小缺點，只要能ＲＰＧ迷們玩得高興，那這些小缺點，就不算什麼了！

RPG迷成長的新路歷程

嗯!?您問我什麼是ＲＰＧ遊戲是吧？呵呵……別開玩笑了，對我而言ＲＰＧ嘛就是Ｒ-type Ｐlay Games！對，不是人玩的遊戲。怎麼說？……傷心往事提它幹嘛！

早期的ＲＰＧ遊戲受限於電視遊樂器主機狹小的記憶容量之故，所採用的都是單純的單線劇情；像是勇者鬥惡龍、吞食天地、聖者之道、太空戰士前期的作品等，看起來似乎是相當容易進行的遊戲，其實並不盡然，爲了不讓玩家們失去探索冒險的感覺，人物的成長必須藉由不斷的升級來推動，對於當時不懂日文的我而言，玩ＲＰＧ遊戲可以說是一項折磨；不要說任務不清楚，就在拼命『練功』的情況下，弄得我是求生不能，求死不願、天昏地暗、痛苦不堪，心想：人家玩遊戲是樂在其中，而我卻是被遊戲耍得團團轉，一度裹足不前甚至於放棄ＲＰＧ遊戲（前事完）。而現在呢？電玩廠商經過了多年的研發，電視遊樂器主機的容量也日漸加大，ＲＰＧ遊戲開始追求多變化的多線情節，遊戲除了不再單調的被牽著鼻子走外，畫面的處理更是百尺竿頭更進一步。如此大的震撼再次動搖了我的心，因而毅然決然的再次跳入ＲＰＧ這個奇幻世界的行列之中，結果呢，嬌細柔嫩的我卻再次被弄得遍體凌傷，受創的心靈有過之而無不及，痛苦啊！

（參考櫻桃小丸子的苦笑聲吧！）

就ＲＰＧ遊戲而言角色是十分繁雜的，上至國王、王子，下至小偷、盜匪甚至於怪物、魔族等等，只要有助於遊戲的進行，就連老鼠、蟑螂都可以成爲夥伴，想到就令人雞皮疙瘩掉滿地。不過『史萊姆』卻是各大系列遊戲中最受歡迎的角色呢！

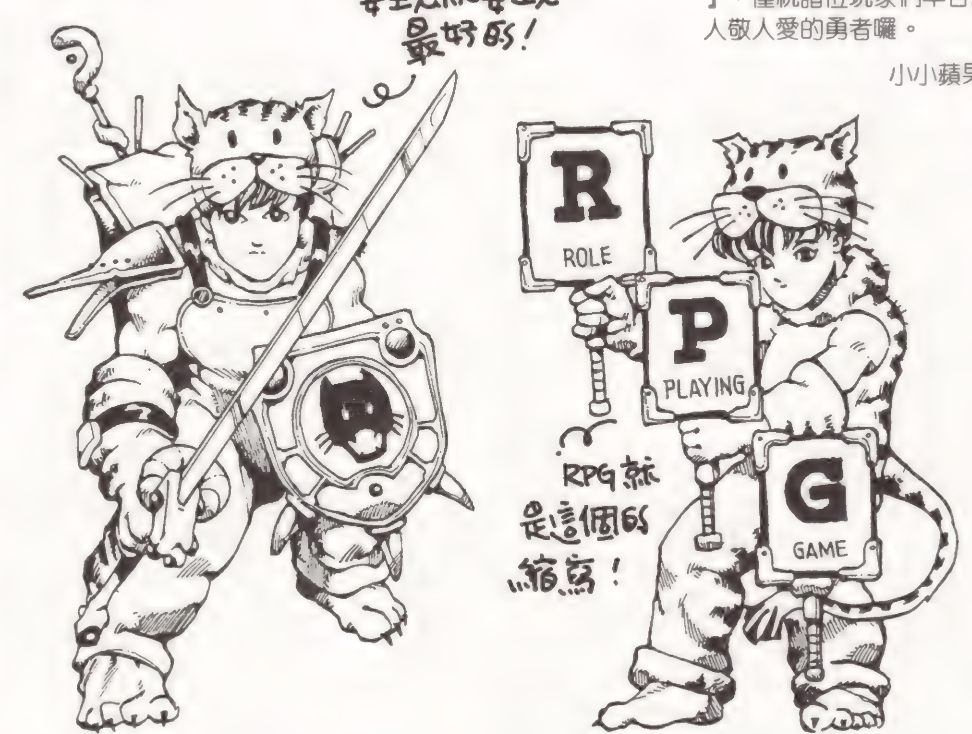
ＲＰＧ的指令系統大致上也是以分爲兩大部分，其一是平時於地圖、市鎮上行走時用的指令，這些指令包括了交談、搜尋、醫療魔法、道具等等，是情報蒐集、拾取寶物、救援傷亡夥伴、慰問天下百姓疾苦所用，這是何等偉大的情操啊！不過自我開始碰觸ＲＰＧ遊戲以來，有一點一直令我不解的是『勇者』居然被允許私闖民宅，是『民宅』喔！而且任意的翻箱倒櫃卻不會被稱之爲賊（有點懷疑勇者的人格）。另一部份的指令爲戰鬥時所用的戰鬥系統；這些指令不外乎是攻擊、魔法、防禦、道具等等，千年不變實在令人倒盡了胃口，但是卻是提昇等級必要的手段，眞是三聲無奈啊！還好其中的魔法攻擊作戰是最吸引我的畫面了。

故事的架構是ＲＰＧ的生命所在，沒有了感人肺腑、動人心玄的故事內容，就像是汽車沒有了引擎一般不具任何的動力，因此故事的取材也就特別的重要了。從任天堂時代開始，『貝獸』系列一直是我最喜歡的ＲＰＧ風格，角色中人族、鳥族、狼族以及可愛的貝獸一族不僅人物可愛風趣而且名字也很好玩，故事頗具童話故事的色彩，對於同心未眠的我在適合不過了。雖然它只是單線劇情的故事發展，但置身於其中卻有如身歷童話世界一般；合體攻擊也是它最大的特色，早在任天堂時代『女神轉生』雖有怪獸合體這方面的技術，但是由於合體範圍很廣且合體出來的怪獸又極醜無比，再加上３Ｄ的立體迷宮，轉得我是昏頭轉向；結果本來想要享受的一段故事，卻在３Ｄ迷宮與上百種怪物的合體過程中蕩然無存。

ＲＰＧ遊戲中武器、防具與道具也是另一項令人頭痛的設計，玩過ＲＰＧ的你是否也曾因爲替主角們裝配武器、防具而煩惱過呢？早期的ＲＰＧ並沒有什麼武器使用者的差別，隨著不斷的改進之後武器、防具漸漸的出現角色的差異，某些武器、防具已不再是大家都可以運用的工具，自己不能用的武器、防具必須藉由指令移交給可以使用的角色裝備，就在這轉來轉去的過程中轉出玩家們怨聲四起，於是乎出現了單一道具欄的遊戲，這類遊戲可以『太空戰士』系列爲代表，道具欄中一堆雜七雜八的用具，不注意看有時候還會弄不清楚是武器、防具還是道具呢！

談到這裡是否知道ＲＰＧ的眞面目了嗎？由於篇幅有限，筆者在此也不便再多『批鬥』，僅祝諸位玩家們早日成爲人敬人愛的勇者囉。

小小蘋果樹



日系，美系RPG各有特色!

無名怪客

話說某日，編輯大人跑來向我邀稿，說要寫一篇有關RPG的心得，當時覺得很奇怪，我是PC GAME玩家，怎麼會找我寫TV GAME雜誌的文章？原本基於不相容系統無法連線，以及自我陣營的約束，不能劇然舉起不同側的旗幟，想要婉拒編輯的好意（其實是壓搾）……，但編輯大人鼓動他如簧之舌，硬是說道在這一次的專輯中，他想要收集各方「好漢」的「智慧」，為RPG的歷史做一「公正」的評價，希望我能捐棄這種「不必要的分別意識」，「勉強」為他的「這種專輯」寫個千餘字，這樣他的專輯才「算得上」夠完整云云……，就在這一堆大義名份壓力下，筆者就被賣掉了。

筆者一直都是在PC GAME世界打滾的，說起來，RPG這種遊戲型式也是從PC GAME發展出來的（當然最早是紙上遊戲）。電腦的結構基本上就不是專門為遊戲設計的，它必須要能接受多樣化的工作，以符合衆多人在商業、工業上的需求，也因此電腦上的動作遊戲歷史有一段很長的黑暗期。但山不轉路轉，由於電腦的大容量（可以用很多張軟碟）及豐富的文字表現能力，漸漸孕育出RPG的原型，例如從APPLE時代就一直紅到現在已經出了八代的「創世紀」系列作品。RPG一直都在作品的深度和內涵中充實，漸漸獨立出來成為一支遊戲的主流。

說來筆者對RPG懷著一種很奇妙的感情，小時候，家裡不允許我玩所謂的「電動」，但當時的GAME市場充斥著RPG；RPG是一種很花時間的GAME，但我最缺乏的就是時間；每每我玩到一半



，就必須中途停止去寫作業以免被罵。所以我最痛恨的就是一些會浪費我時間的設計，例如：沒事就出現殺不完的敵人、不明不白（或太具有外文特色）的謎題、看不到的物品、隨機性的遭遇（如在某地漫無目地的逛，直到你遇到某人某物為止）。由於筆者會寫一些程式，所以常用一些技巧來解決大多數的問題，最常用的就是改資料。也許有很多玩家不恥這種行為，認為這樣玩就喪失了玩GAME的精神，但就筆者而言，這樣玩可以眞正看出一個GAME是不是眞的耐玩。一個設計良好的RPG，它除了打鬥之外，應該還有更多更有意義的內涵；如「創世紀」從前三代打魔王，進化到四代找尋「永恆的知識」，目前到第八代，經歷種種事件，修練自己成為「以太之神」，當中所包含的人文情懷，才是這一系列RPG的神髓。不過當時看到「天外魔境」的「きくごろうえらい」（菊五郎偉大）迷宮謎題，也覺莞爾。

說來GAME市場大致分為PC GAME和TV GAME兩大陣營，來源也分為日系、美系、歐系、和中文系。除了日系GAME同時大幅橫跨兩陣營外，其他系遊戲大致都是PC GAME的擁護者（其實這也是廢話，遊樂器都是日本開發的嘛）。有很多日文遊戲同時發行許多版本，尤其是RPG，因為其改寫容易，不容易碰到技術問題，更是各公司喜歡改寫的對像，大量改寫為PC9801版，最近更大量被中文化改寫為x86機種或日文DOSV軟體。再這股潮流之前，筆者只在PC上看過「伊蘇國」這個遊戲，但當時「伊蘇國」在PC－ENGINE上已經CD－ROM化了，看來看去都覺得PC版改寫得不好，而且，你能想像玩「伊蘇國」竟然聽不到語音、看不到精采的過場和對白畫面嗎？這樣的改版筆者實在玩不下去，所以筆者就沒太注意它。到了現在，MPC（多媒體電腦）進展神速的現在，我們已經見到PC GAME和TV GAME漸漸有市場重疊的現像，世面上已有許許多多的改版RPG，只是STG、ACT還不太順暢，不過現在PC上已出現3DO和SATURN的介面卡，我們將可以在PC上享受TV GAME，也將有很多軟體可以不經改寫就互通，屆時，筆者可能會和個位讀者一起迷上某RPG，共同分享玩RPG的喜悅。

最後筆者將日系RPG和美系RPG做個大致的分類比較，做為本文的結束：

	日系RPG	美系RPG
色彩	低色彩（多為16色）	高色彩（多為256色）
解析度	解析度高	多數解析度低
儲存進度量	有限，常不到十個	通常都很多
儲存進度時機	常有特殊存檔地點	通常都不固定存檔地點
資料修改難易	較難，工具和技術較難取得	通常存取資料都相當容易，但資料結構複雜，不易解讀
角色設定	日本動漫畫角色設定，且常有專屬設定師或者動漫畫家跨刀設定	有專任設計師，但風格寫實，也不太加以強調
文字表現能力	簡單，為適應搖桿而多用選單	有鍵盤，可使用較複雜的句子
空間表現型式	多為平面、多樓層平面、3D化平面	也多為平面，但因計算能力強，最近常有眞正3D作品出現
過場畫面	精緻且較誇張地強調	較不誇張，但最近有些也使用大量過場畫面
遊戲幅度	較小	較大（純主觀）
副產品	極多	通常沒有
內容	常以幻想為主	常有精確考據，用字也相當考究

電玩書的情報

INFORMATION OF THE TV GAME

一直最用心・讀者最放心!

全力以赴・熱力演出・貨眞價實・童叟無欺!

眞實電玩本色

珍藏電玩叢書

書名	定價
(1)攻略大全①	定價100元

電玩秘技叢書

書名	定價
(4)秘技大全④	定價100元
(5)秘技大全⑤	定價100元
(6)秘技大全⑥	定價100元
(7)秘技大全⑦	定價100元
(8)秘技大全⑧	定價100元
(9)秘技大全⑨	定價120元

典藏精緻攻略本系列

編號	書名	類別	定價
001	聖劍傳說2	完全攻略本	定價220元
002	光明與黑暗Ⅱ	完全攻略本	定價250元
003	復活邪神Ⅱ	【攻略引導篇】	定價200元
004	復活邪神Ⅱ	【基礎知識篇】	定價200元
005	復活邪神Ⅱ	【徹底攻略篇】	定價220元
006	地底魔神	完全攻略本	定價200元
007	太空戰士VI	【設定資料篇】	定價150元
008	太空戰士VI	【基礎知識篇】	定價200元
009	太空戰士VI	【攻略引導篇】	定價250元
010	太空戰士VI	【終極典藏版】	定價300元
011	太空戰士VI	【徹底攻略篇】	定價250元
012	新桃太郎傳說	完全攻略本	定價220元
013	洛克人X	完全攻略本	定價150元
014	大盜五右衛門2	完全攻略本	定價200元
015	眞.女神轉生Ⅱ	完全攻略本	定價280元
016	蓋亞幻想記	完全攻略本	定價150元
017	GB吞食天地	完全攻略本	定價120元
018	歌舞伎.洛克斯	完全攻略本	定價200元
019	超級快打旋風Ⅱ	完全攻略本	定價280元
020	鬼神降臨傳	完全攻略本	定價200元
021	夢幻模擬戰Ⅱ	完全攻略本	定價200元
022	育龍戰記	完全攻略本	定價280元
023	武士魂	完全攻略本	定價200元
024	鬥人魔境傳IV	完全攻略本	定價220元
025	王者之師	完全攻略本	定價200元
026	洛克人x2	完全攻略本	定價150元
027	龍戰士Ⅱ	完全攻略本	定價280元
028	洛克人MD	完全攻略本	定價220元
029	桃太郎電鐵Ⅲ	完全攻略本	定價220元
030	狂飆騎士	完全攻略本	定價220元
031	大貝獸物語	完全攻略本	定價210元
032	秘境魔寶	完全攻略本	定價220元
033	雷霆任務	完全攻略本	定價260元
034	超時空之鑰	完全攻略本	定價300元
035	洛克人7	完全攻略本	定價180元
036	隱忍傳說V	完全攻略本	定價180元
037	女神轉生外傳	完全攻略本	定價180元
038	舊約女神轉生	完全攻略本	定價280元
039	聖劍傳說3	【基礎知識篇】	定價250元
040	聖劍傳說3	【攻略引導篇】	定價220元
041	聖劍傳說3	【徹底攻略篇】	定價280元
042	勇者鬥惡龍VI	冒險手冊	定價250元
043	復活邪神3	【攻略引導篇】	定價220元
044	復活邪神3	【基礎知識篇】	【未定】
045	復活邪神3	【完全攻略篇】	【未定】

本土精緻攻略系列

編號	書名	類別	定價
001	聖火降魔錄	完全攻略本	定價180元
002	地球冒險Ⅱ	完全攻略本	定價200元
003	超級大金剛	完全攻略本	定價120元
004	封神榜	完全攻略本	定價120元
005	雷霆任務	完全攻略本	定價160元
006	ＶＲ快打2	完全攻略本	定價140元
007	眞女神轉生if	完全攻略本	定價180元
008	眞武士魂	完全攻略本	定價200元
009	第四次機器人大戰	完全攻略本	定價220元
010	ＰＳ攻略三部曲		定價260元
011	餓狼傳說3	完全攻略本	定價180元
012	未來勇者Ⅱ	完全攻略本	定價180元
013	ＳＳ攻略金典	完全攻略本	定價250元
014	夢幻模擬戰	完全攻略本	定價220元
015	超級瑪莉歐V	完全攻略本	定價220元
016	快打旋風零代	完全攻略本	定價260元

017 陽光戰士　完全攻略本　定價220元
018 格鬥天王'95　完全攻略本　定價260元
019 機器人烈傳　完全攻略本　定價220元
020 皇家騎士團Ⅱ　完全攻略本　定價220元
021 ＳＳ大戰略　完全攻略本　定價200元
022 天地創造　完全攻略本　定價220元
023 勇者鬥惡龍Ⅰ～Ⅵ 完全攻略本　定價250元
024 超級大金剛2　完全攻略本　定價250元
025 天外魔境ZERO　火眼一族的傳奇 完全攻略本　定價250元

勝利小子遊戲攻略系列

001 灌籃高手　完全攻略本　定價220元
002 幽遊白書2　完全攻略本　定價220元
003 太空戰士Ⅰ～Ⅵ　特輯　定價300元

勝利小子漫畫單行

001 龍鬥球聯盟　定價 80元
002 霸王大系龍騎士①　定價 80元
003 怪博士機器娃娃①　定價120元
004 霸王大系龍騎士②　定價 80元
005 太空戰士卡通漫畫上　定價140元
006 太空戰士卡通漫畫下　定價140元
007 怪博士機器娃娃 PART1　定價120元
008 怪博士機器娃娃 PART2　定價120元
009 怪博士機器娃娃 PART3　定價120元
010 怪博士機器娃娃②　定價120元
011 霸王大系龍騎士③　定價 80元

電玩玩味叢書系列本

革新版MEGA DRIVE　特輯　定價250元
革新版SUPER FAICOM特輯　定價280元
002 次世代主機　特輯　定價250元
003 PLAY STATION　特輯1　定價150元
004 3DO　特輯　定價200元
005 PLAY STATION　特輯2　定價150元
006 SATURN　特輯1　定價150元
007 PLAY STATION　特輯3　定價150元
008 PLAY STATION　特輯4　定價150元
009 超GAME BOY　特輯　定價220元
010 SATURN　特輯2　定價160元
011 攻略大全 2　定價180元
012 革新版SFC特輯'95增新版　定價350元
013 CD-ROM特輯 NEO.GEO特輯　定價260元
014 SATURN　特輯3　定價160元
015 攻略大全 3　定價180元
016 A'CAN特輯　定價160元
017 PLAY STATION完整保存版特輯　定價280元
018 SATURN完整保存版特輯　定價280元
019 遊戲大檢閱【上】　定價220元
020 遊戲大檢閱【下】　定價220元

電玩軟硬體研究叢書

001 任天堂的陰謀　定價160元
002 SONY大戰任天堂　定價180元







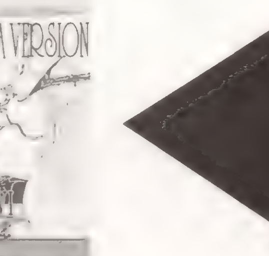












任天堂

在64位元主機「NINTENDO　64」正式於去年年底公開亮相後，敝公司就接到不少 RPG玩家們打電話或寫信來詢問，將會在NINTENDO 64上製作那些知名RPG的問題，雖然我們知道這些玩家純粹只是一種想找尋強卡的單純心態，並無其他用意，但基於保密，我們還是得說聲抱歉，不能夠隨便透露新卡的消息給玩家，所以也請各位不要再浪費電話錢了。目前我們唯一可以報給玩家先睹為快的，只有在去年初心會時也公開過的，第一款對應磁片磁碟系統的名作「超級薩爾達傳說」而已。



『超級薩爾達傳說』(NINTENDO 64)

史克威爾

繼「聖劍傳說３」、「復活邪神３」後，本公司在年初還要再推出「神龍奇兵」、「雷霆任務２」、「超級瑪俐歐RPG」等三款超級大作，這件消息相信對大多數忠實的RPG玩家而言早已不是什麼新聞了，哦，說不定已經有人做好打算要玩「雷霆任務２」過除夕夜了，在此先對這些死忠的玩家們說聲感謝並拜個早年，希望明年各位還能一如過去地支持本公司的遊戲，如此我們才能愈做愈起勁。至於下半年我們還打算推出什麼樣的遊戲，或是否會加盟NINTENDO　64，由於還在評估中，因此目前不方便做任何公佈，非常抱歉。

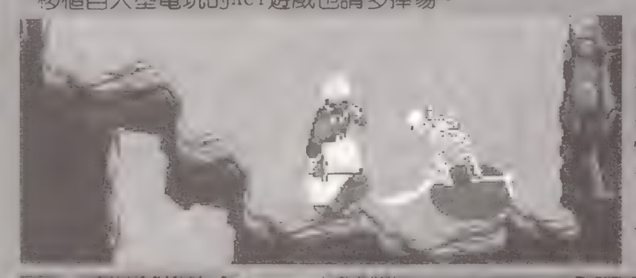


『超級瑪俐歐RPG』(SFC)

『雷霆任務２』(SFC)

SEGA

繼上個月發售對應SATURN軟體「守護者列傳」後，接著的「聖龍戰記」也即將要上市了，不知道各位土星人的的荷包是不是已經做好心理準備了呢？而在這兩款遊戲陸續「出嫁」後，「光之繼承者」也要準備站上戰場，等著玩家評鑑了。這款強調圖像效果及靈活動作的遊戲，在MD上曾經大獲好評，現在捲土重來，製作水準當然是不會讓玩家們失望。除此之外，我們還打算製作幾款對應SATURN的原創RPG，如「リングルリバーストーリー」（中文名稱未定）等，絕對都是足以讓「SATURN RPG王國」蓬畢生輝的佳作，不過幾款移植自大型電玩的ACT遊戲也請多捧場。



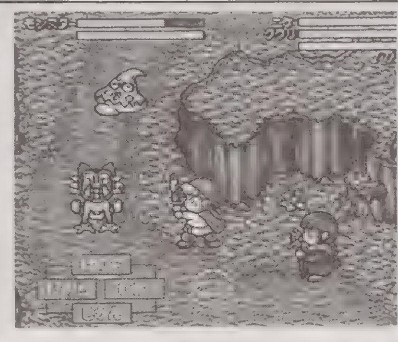
『光之繼承者』（SS）



『聖龍戰記』(SS)

艾尼克斯

雖然遲到了一段時間，但故事情節更加豐富的「勇者鬥惡龍VI」應該還能讓玩家們滿意吧？不過敝公司絕不會因此而滿足，目前我們已開始進行另兩款 RPG遊戲的開發。其中一款是改編自漫畫的「魔法陣２」，基本系統雖仍承襲超任的一代，但一些令人垢病的缺點已經全數刪除，且還增加了一些讓遊戲趣味度增加的新設計。至於另一款「黑暗魔宮」則是一款全新嘗試的 RPG，故事舞台將轉往黑暗的魔界中，以成為黑暗世界的霸者為目標，所以玩起來會有截然不同的感受喲，敬請期待它的後續報導。

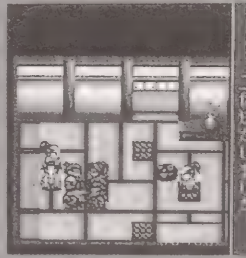
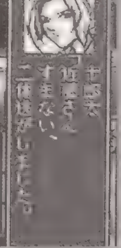




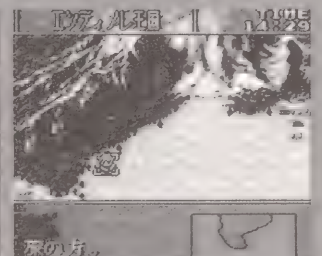
『魔法陣２』(SFC)

帕布雷斯特

最近我們製作的重點都擺在另一款大型 RPG「黑水晶傳說」上，雖然遊戲大致上已經完成，程式等的都已進入最後調整階段，但我們依舊本著「好還要更好」的精神加緊努力中。目前並沒有好的企劃案，因此短期間內可能不會再推出RPG，倒是在上月底發售的「幕末降臨傳」及去年底的「劍士法蘭多2」，不知道各位玩家玩過後有什麼感想，如果您認為我們有什麼設計不妥或構思巧妙的地方，都希望您寫信或打電話來告訴我們，以利我們製作續作（？），改進缺點，保留優點。

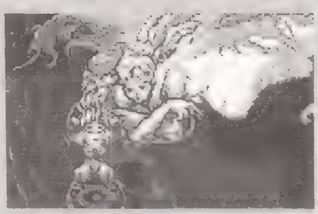
「幕末降臨傳」(SFC)



「黑水晶傳説」(SFC)

SCE

「妖精戰士」及「封魔傳奇」在發售後普遍受到玩家的好評是讓我們感到很欣慰的地方，雖然花了很多的時間及任力物力，但終歸是證明我們沒白費工夫，也說明了「好遊戲絕對不怕沒人欣賞」的道理。原本在1代發售時公布將在今年1月發售續作的「妖精戰士2」，由於計畫增加一些新系統並在前作中較為玩家所不滿的故事劇情上做整體性的補強，強化其耐玩性及戲劇效果，所以發售日得無限期地延後，可是這絕不表示我們打算背叛玩家們的期待，甚至可以說，我們一定會製作出一款絕對無人能及的RPG來報答玩家。



「妖精戰士」(PS)

柯拿米

RPG大作「幻想水滸傳」終於如老闆的最高指示在年底如期發售後，所有幕後的製作人員都不禁鬆了口氣，回家過了個輕鬆愉快的年節。至於「惡魔城X」及「兵蜂戰記」這兩款招牌遊戲則也已交由其他小組成員加緊製作中，大概再過不久就可以公布更多新消息給玩家了。至於是否打算在超任上製作 RPG的問題，由於我們目前所有製作 RPG的人員都集中心力擺在PS上，所以短期內是希望渺茫，就算未來也可能沒有這個打算，至於NINTENDO 64，則還有一些些的可能性，只是玩家目前請別抱太大希望。




「惡魔城X」(PS)

哈德森

對應超任的「天外魔境ZERO」推出後，接到不少玩家的好評，並紛紛詢問有沒有可能在FX的「天外魔境Ⅲ」或SS的「天外魔境外傳」中使用 PLG系統？目前我們已開始著手進行這方面的設計工作，不過就現在而言，因為部分硬體上的問題尚未獲得解決，所以還不能給各位玩家肯定的答覆，還請玩家們稍做等待。另外，在S-CD上運用HU-VIDEO系統而在動畫表現上有驚人突破，甚至媲美卡通動畫的「空想科學世界」的SS版將在近期內發售，這次非但去除了動畫原先的難看的雜紋，而且還增加了許多張新動畫場景喲。



『空想科學世界』(SFC)

萬岱

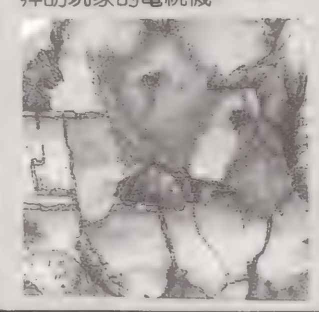
前一陣子有個玩家來信問我們，「可不可以製作機動戰士鋼彈的RPG？超任出SLG，PS製作3DSTG，SS上發售了款ACT，搞不好出款RPG？」雖然我們了解這位玩家對鋼彈有無比的熱忱，但是，由於開發RPG並非易事，因此我們現在還沒這個打算，不過我們一定會積極地拓展鋼彈的遊戲空間。



「機動戰士鋼彈2」(PS)

Forom Soft Ware

由於前兩作佳評如湧，令我們所有同仁受寵若驚的緣故，目前我們已經開始著手進行「國王密令Ⅲ」的製作工作，除了畫面品質會有大幅度提昇外，怪物、故事等方面我們也會做些調整，目前進度正常，預定應可在年中，暑假的時候拜訪玩家的電視機。




「國王密令Ⅲ」(PS)

角川書店

改編自小說，以未來的東京為舞台的「東京迷宮」及在卡通動畫界、小說界都相當活躍的「羅德島戰記」發售後，最近製作的重頭戲全擺在移植自MD-CD的感人RPG「銀河之星」上，雖說是移植版，但還是增加了不少原作中未出現的新角色及事件，且畫面處理上也較前作高明許多。



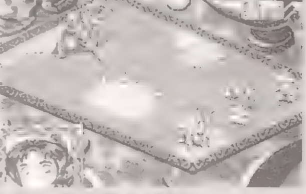
「東京迷宮」(PS)



「羅德島戰記」(SFC)

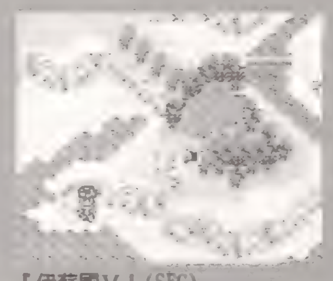
達卡拉

前一陣子看到最近的 RPG都僅侷限在幻想空間中，於是製作小組便有人突發奇想地提出了一個以阿拉伯神話世界爲主體的 RPG「阿拉伯奇遇」的企劃案，結果非但很順利地通過考核，而且製作過程也是出乎意料地順利，或許是因爲最近老沉迷在製作ACT或格鬥遊戲的關係吧，改變環境做一些具新鮮感的東西，眞是挺不錯的。


『阿拉伯奇遇』(SFC)

日本法爾康

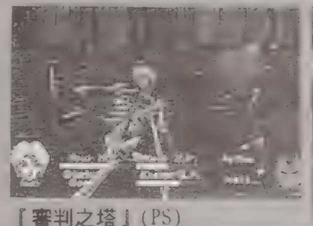
「最初、也是最後的伊蘇國」，隨著「屠龍劍」（對應S-CD的「風之傳說Ⅱ」）及「伊蘇國」（對應SFC的「伊蘇國Ⅴ」）兩大招牌系列作品的相繼落幕，本公司暫時想先停止新軟體的開發工作，而重新開始找尋新題材，不過請各位放心，這段「冬眠期」不會很長的。


『伊蘇國Ｖ』(SFC)


『風之傳說Ⅱ』(S-CD)

亞斯米克

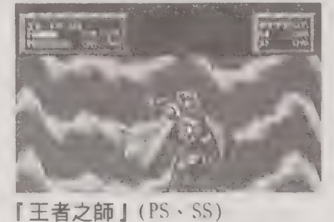
或許有些較健忘的玩家已經忘了，也或許還有些玩家仍一直在等待我們的「魔星迷蹤Ⅱ」，不過在這得遺憾地告訴各位，現在這款遊戲因爲諸多因素，進度已陷入停擺，倒是另一款對應PS的「審判之塔」則進展順利，上個月已開始公佈消息，不知各位玩家看到了沒？



『審判之塔』(PS)

亞諾曼

雖然「王者之師」的畫面、故事等都已製作完成，無奈程式方面出了點小問題，捉到了幾隻蟲（BUG），因此發售日可能要再延後一兩個月，這點實在非常對不起許多關心這款遊戲的玩家，可是一旦發售，其製作品質絕對是打包票的好。


『王者之師』(PS、SS)

萊特小組

今年我們的目標乃放在超任、PS『獸族十二神徒傳說』的移植版及PS原創的『獸族十二神徒傳說Ⅱ』上，這一系列作品除強調名插畫家木村明廣筆下的人物魅力外，圖片之細膩亦是玩家可期的。另外，3DO 版的「風之封印」更是少有RPG 亮相的3DO 玩家不可錯過的。


『風之封印』(3DO)

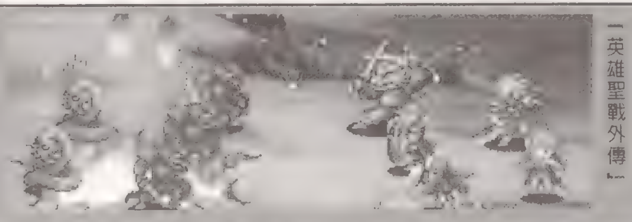
東北新社

雖製作過「魯邦三世」等膾炙人口的動畫名作，但在遊戲界中畢竟還是個菜鳥，因此也請各位經驗老道的玩家們多指教。在首作「神犬傳說」中，共請到了雨宮慶太、後藤次利、椎名へきる等一流的幕後製作群。


『神犬傳説』(PS)

SUN SOFT

告訴各位一個好消息（或許耳尖的玩家已經聽說了），預定下旬發售的「英雄聖戰外傳」將製作初回限定版，裡頭有許多您用錢買不到的特典，而且還可寄回回函參加抽獎，獎品有「英雄聖戰」系列的電話卡等，相當豐富，有興趣的玩家絕對別錯過了這大好機會。


『英雄聖戰外傳』(SS)

光榮

過去我們一向是以製作逼眞度 100%、難度超高的 SLG 爲主，不過隨著擴大市場的目標，我們現在也打算開始製作RPG了，第一款就是以中國的三國時代爲背景的「三國志英傑傳」，遊戲中玩家將化身爲曹操、劉備、孫權等英雄豪傑，帶領弟兄們朝統一天下前進，和SLG 的感覺又有不同喔。


『三國志英傑傳』(SFC、PS)

GAME STUDIO

聘請有漫畫界鬼才之稱的永野護先生擔任人物設計，以歐洲中世紀爲時代背景的幻想RPG「魔境英雄」現在的進度已完成80%左右，或許有些玩家會抱怨我們截至目前所發表的消息過少，但由於我們希望保有這款遊戲的神秘感，因此也就得請玩家再多忍耐點囉。


『魔境英雄』(SS)

想像者

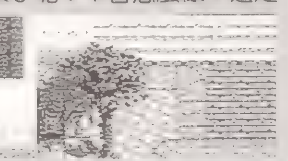
人物設計由名漫畫家江川達也負責，跨越時空的「魔境勇者」在經過了無數次的修改後，終於克服了原先的一些棘手問題，也因此才得以在下星期五 2 月23日發售，在這款遊戲中，採用了不少獨特的構想，所以各位玩家應該可玩得很痛快才對。



『魔境勇者』(SFC)

拿姆科

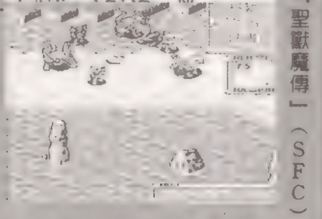
在歷經了一年多的艱苦奮鬥後，「時空幻境」總算出爐和玩家們一道慶祝聖誕節了，不知道第一次見到的人有沒有爲了那首曲調輕快、柔和的主題歌及旁白而嚇得瞪目結舌？或者是只是「喔！」的一聲就結束了呢？不管怎麼樣，還是希望各位來試試這款遊戲。



『時空幻境』(SFC)

BPS

在去年發售了「超魔法大陸」及「聖獸魔傳」後，最近並不打算再製作其他款遊戲，除了因爲部分工作人員得了「RPG倦怠症」、「RPG恐懼症」外，沒有好的題材更是一大緣故，或許本公司也該考慮招收新的遊戲企劃或公開招募新人員，以求突破更新了。



「聖獸魔傳」(SFC)

德間書店

儘管玩家們求玩若渴，製作小組的成員們也是個個想出片想得心急如焚，無奈就是搞不定亞露露，從去年的 8 月一連拖到了今年的 1 月，連續拖了將近半年的光陰，實在很不好意思。至於下一作會不會是「魔導物語　小學篇」就請玩家自己先猜猜看囉。



『魔導物語』(SFC)

亞德迪克

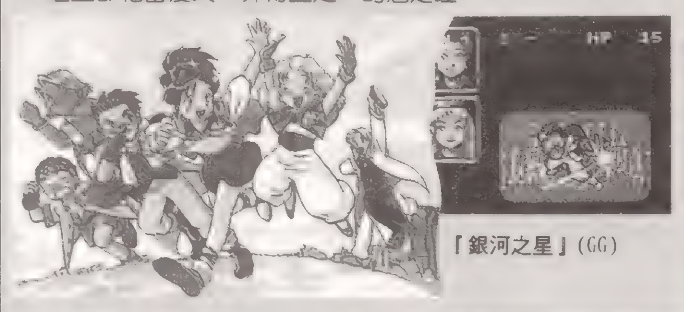
FX版的「魔域英豪」雖是移植自個人電腦的遊戲，帶有很重的歐美風格，但深信在經過改良修改後應已能爲大家所普遍接受，至於是否會移植到PS或SS上，目前由於本公司尚無進軍這兩台次世代主機的打算，所以成功移植的可能性很低。



『魔域英豪』(FX)

GAME ARTS

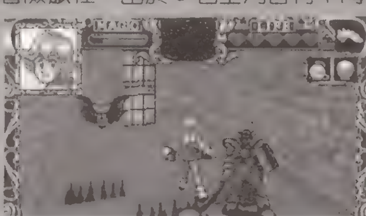
雖然目前第一款進軍SS的RPG因製作小組的三推四就而尚未構思完成，但對應GG的系列最新作「銀河之星～散步學園」則已經完成，且在上個月正式發售，這款遊戲不只保留系列作品中一貫的濃厚戲劇性，且在圖片的繪製、戰鬥的處理上都相當優異，算得上是GG的翹楚喔。



『銀河之星』(GG)

先鋒影碟

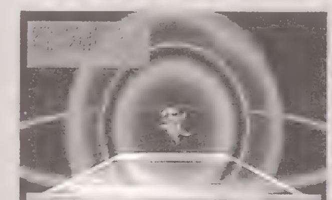
繼「奇幻冒險隊」在 1 月底發售後，我們將把焦點擺到SS上的第一款作品「緞帶王子」上，故事是敘述一名男扮女裝的公主及騎士等 3 人的冒險旅程，由於 3 名主角各有不同的故事發展，因此玩起來應該是相當多樣化的，而且我們是希望能吸引更多的女性玩家來投入 RPG的世界。



『緞帶王子』(SS)

亞特拉斯

SS版的「眞女神轉生」發售後，立即就接到不少玩家的電話，有的是稱贊新系統，有的則是詢問破關關鍵，但幾乎都是稱讚，少有批評，這已很值得我們感到安慰了。至於「眞～」的下一作何時會推出及製作在那種主機上，因爲負責人又「潛入魔界」，因此尚無法肯定。



『眞．女神轉生』(SS)

多米

在旗下的「小紅帽」及「魔法騎士」陸續在各類主機上發售作品後，目前手上就只剩下一款對應超任的「小紅帽」還在製作中階段，不過應該最近就可告完工才對，至於「魔法騎士」，由於TV版的劇情已經播到第二部的高潮，因此或許我們會考慮在超任上推出以第二部爲主架構的續作。



『魔法騎士 2 』(GB)



發售日	日文卡名	中文卡名	類型	發行廠商	日幣定價	備註
94.12.03	クライムクラッカーズ	罪惡剋星	RPG	SCE	¥5800	PS
94.12.16	KING'S FIELD	國王密使	RPG	Forom Soft Ware	¥6300	PS
95.01.27	SPACE GRIFFON VF-9	宇宙鷲獅VF-9	RPG	PantherSoftWare	¥4800	PS
95.06.30	アーク ザ ラッド	妖精戰士	RPG	SCE	¥5800	PS
95.07.21	KING'S FIELD II	國王密使II	RPG	Forom Soft Ware	¥6300	PS
96年 2月	FEDA～エンブレム．オブ．ジャスティス～リメイク	王者之師	RPG	亞諾曼	¥6300	PS
96年 3月	パチパチサーガ	英雄救美	RPG	TEN研究所	未 定	PS
96年春天	PAL -神犬傳說-	神犬傳說	RPG	東北新社	未 定	PS
96年春天	アルナムの翼～燒塵の空の彼方へ～	獸族十二傳說II	RPG	萊特小組	未 定	PS
未 定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂戰記	RPG	柯拿米	未 定	PS
未 定	ARENA	魔境神杖	RPG	SOFT BANK	未 定	PS
未 定	聖痕のジョカ	聖痕戰士	RPG	達卡拉	未 定	PS
95.04.28	VIRTUAL HYDLIDE	夢幻仙境	RPG	SEGA	¥5800	SS
95.06.23	ブルーシード～奇稲田秘録傳	碧奇魂	RPG	SEGA	¥5800	SS
95.07.21	リグロードサーガ	王國傳說	RPG	SEGA	¥5800	SS
95.08.11	シャイニング ウィズダム	陽光戰士	RPG	SEGA	¥5800	SS
95.08.25	魔法騎士マジックナイト	魔法騎士	RPG	SEGA	¥4800	SS
96.03.29	ドラゴンフォース	聖龍戰記	RPG	SEGA	未 定	SS
96年 3月	アルバードオデッセイ外傳～LEGEND OF ELDEAN～	英雄聖戰外傳	RPG	SUN SOFT	未 定	SS
96年 3月	エアーズアドベンチャー	魔境英雄	RPG	GAME STUDIO	未 定	SS
96年春天	THOR～精靈王紀傳～	光之繼承者	RPG	SEGA	未 定	SS
96年春天	LUNAR～THE SILVER STAR	銀河之星	RPG	角川書店	未 定	SS
96年春天	ダークセイバー	異域歷險	RPG	CLIMAX	未 定	SS
96年春天	FARADOON（ファラドゥーン）	緞帶王子	RPG	先鋒影碟	未 定	SS
未 定	天外魔境外傳 第四の默示録	天外魔境外傳	RPG	哈德森	未 定	SS
95.02.17	ヤムヤム	地底王子大冒險	RPG	萬代	¥9800	SFC
95.02.24	エストポリス傳記II	四狂神戰記II	RPG	泰德	¥9980	SFC
95.02.24	ファーランドストーリー	劍士法蘭多	RPG	帕布雷斯特	¥10800	SFC
95.02.25	永遠のフィレーナ	復國恩仇錄	RPG	TIM	¥9800	SFC
95.03.04	ラストバイブルIII	女神轉生外傳III	RPG	亞特拉斯	¥10800	SFC
95.03.11	クロノ．トリガー	超時空之鑰	RPG	史克威爾	¥11400	SFC
95.03.17	熱血大陸バーニングヒーローズ	熱血大陸	RPG	艾尼克斯	¥10800	SFC
95.03.17	ラブクエスト	求愛日記	RPG	TIM	¥9800	SFC
95.03.31	舊約．女神轉生	舊約女神轉生	RPG	亞特拉斯	¥10800	SFC
95.03.31	エスパークス 異時空からの來訪者	異次元來訪者	RPG	多米	¥9500	SFC
95.04.01	レディストーカー	秘境魔寶美少女篇	ARPG	泰德	¥9980	SFC
95.04.21	魔法陣グルグル	魔法陣	RPG	艾尼克斯	¥10800	SFC
95.04.21	リジョイス～アレサ王國の彼方	阿蕾莎外傳	RPG	亞諾曼	¥9900	SFC
95.04.21	眞．聖刻	眞聖刻	RPG	優達卡	¥9800	SFC
95.04.28	川のめし釣り2	釣魚太郎2	RPG	巴克因影視	¥10800	SFC
95.06.09	エルファリアII	英雄聖戰II	RPG	哈德森	¥9980	SFC



95.06.23	プリンセス．ミネルバ	美少女親衛隊	RPG	大東海	￥9900	SFC
95.06.23	ルインアーム	地底魔神	RPG	萬岱	￥10800	SFC
95.06.30	とっても!ラッキーマン　ラッキークッキー　ルーレットで突撃	幸運超人	RPG	萬岱	￥8800	SFC
95.06.30	グランヒストリア	幻史世界記	RPG	帕布雷斯特	￥11400	SFC
95.07.07	史記英雄傳	史記英雄傳	RPG	OUTRIGA STUDIO	￥10800	SFC
95.07.14	ミスティックアーク	時空引導者	RPG	艾尼克斯	￥11800	SFC
95.07.14	ラプラスの魔	魔屋歷險	RPG	大東海	￥9900	SFC
95.07.21	ダンクエスト	魔神封印傳說	RPG	TECNO JAPAN	￥9900	SFC
95.07.28	ウルティマ恐龍帝國	創世紀恐龍帝國	RPG	波麗佳音	￥9800	SFC
95.07.28	エメラルドドラゴン	翡翠龍	RPG	米渥克	￥9800	SFC
95.08.04	超魔法大陸ＷＯＺＺ	超魔法大陸	RPG	BPS	￥10800	SFC
95.08.11	ブランディッシュ２	星間遊俠２	RPG	光榮	￥10800	SFC
95.09.08	バウンティ．ソード	賞金獵人	RPG	先鋒影業	￥11400	SFC
95.09.22	美少女戰士セーラームーン～Another Story～	美少女戰士RPG	RPG	艾基爾	￥11800	SFC
95.09.29	ウィザードリィⅥ	辟邪除妖Ⅵ	RPG	亞斯基	￥12800	SFC
95.09.29	平安風雲傳	平安風雲傳	RPG	KSS	￥11800	SFC
95.09.29	メタルマックス　リターンズ	坦克戰記３	RPG	DATA EAST	￥12800	SFC
95.09.29	ヤマトタケル	大和戰神	RPG	東寶	￥10800	SFC
95.09.29	魔法騎士レイアース	魔法騎士	RPG	多米	￥9800	SFC
95.09.29	ヴィルヌワールド	奇幻世界	RPG	帕布雷斯特	￥11800	SFC
95.09.30	聖劍傳說３	聖劍傳說３	RPG	史克威爾	￥11400	SFC
95.09.30	ホーリーアンブレラ	脫線英雄	RPG	那克沙特	￥9800	SFC
96.02.02	幕末降臨傳ＯＮＩ	幕末降臨傳	RPG	帕布雷斯特	￥12800	SFC
96.02.09	バハムート　ラグーン	神龍奇兵	SRPG	史克威爾	￥11400	SFC
96.02.23	ガンハザード	雷霆任務２	RPG	史克威爾	￥11400	SFC
96.02.23	G.O.D.～目覺めると呼ぶ聲が聽こえ～	魔境勇者	RPG	想像者	￥11400	SFC
96.03.01	カオスシード～風水回廊記～	風水回廊記	RPG	泰德	￥9980	SFC
96.03.09	スーパーマリオRPG	超級瑪莉歐RPG	RPG	任天堂	￥9800	SFC
96年 4月	エナジーブレイカー	光能戰士	SRPG	泰德	￥9980	SFC
96年 4月	トラバース	黑水晶傳說	RPG	帕布雷斯特	￥12800	SFC
96年 5月	ファイアーエムブレム　光をつぐもの	聖火降魔錄２	SRPG	任天堂	￥9800	SFC
96年春天	眞說サムライスピリッツ武士道烈傳	眞說武士魂武士道烈傳	RPG	SNK	未　定	NEO
94.11.25	コズミッグ．ファンタジー４　銀河少年傳說　激鬥編	冒險少年４　激鬥編	RPG	日本網路系統	￥7600	SCD
94.12.22	アルナムの牙	獸族十二神徒傳說	RPG	萊特小組	￥8300	SCD
94.12.22	ロードス島の戰記Ⅱ	羅德島戰記Ⅱ	RPG	哈德森	￥7200	SCD
94.12.29	とらべらーす！傳說をぶっとばせ	勇者傳說	RPG	勝利娛樂	￥8800	SCD
95.05.26	空想科學世界ガリバーボーイ	空想科學世界	RPG	哈德森	￥7800	SCD
95.06.16	熱血レジェンド　ベースボーラー	熱血棒球隊	RPG	巴克因影視	￥8900	SCD
95.06.30	風の傳說ザナドゥⅡ	風之傳說Ⅱ	RPG	日本法爾康	￥7800	SCD
未　定	モンスターメーカー　神　の方舟	怪獸製造廠Ⅱ	RPG	NEC阿貝鉅	未　定	SCD
94.11.24	ルナティックドーンＦＸ	魔域英豪	RPG	亞德迪克	￥8800	FX
96年 2月	バウンダリーゲート　ドーターオブキングダム	王國之女	RPG	巴克因影視	未　定	FX



クライム・クラッカーズ

罪惡剋星

●廠商／SCE ●發售日／94年12月3日 ●價格／¥5800

編輯部的話

「罪惡剋星」是一款在3D式的迷宮裡一邊克敵一直邊前進的立體RPG。由於它的畫面是由POLYGON所構成的，所以相當具有質感。在目前的遊戲中，它可算是一款稱得上是佳作的軟體。

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

消滅宇宙海盜，就是罪惡剋星!!

本款「罪惡剋星」的表現方式，從迷宮的背景到敵人角色上都是採用POLYGON來表現的，玩家可靈活的區分使用遊戲中的3位角色，向每一個舞台關卡前進。另外，在每個舞台之間都會有一段插入的畫面演出。

這就是罪惡剋星的成員

◀主角艾蜜莉亞，在團體中屬於領導者。她所使用的武器是小型槍之類的武器，威力雖然小但是可以連射。

◀龍頭多藍使用以大型槍為主的武器。

▶莉莎用距離短，但沒有次數限制的武器。



▶一邊打倒阻礙在路上的敵人一邊向前挺進。

◀在路上一邊撿道具一邊作…



▶把最後房間的頭目打倒後，即可算是過關。



新系統的戰鬥畫面很激烈！

看了下面的連續照片就應該會瞭解，潛藏在3D迷宮裡的頭目會以各式各樣的行動來作攻擊。這款遊戲的戰鬥畫面是模擬真人實際戰鬥時的視線表示，就好像是你親身在戰鬥一樣的格鬥動作遊戲，肯定會使你愛不釋手。而非像從前的RPG那樣在戰鬥時有寬裕的時間來進行思考及決定指令來戰鬥。另外在戰鬥中也要有效的使用可以選擇的武器，否則不快點打倒敵人即會被敵人打敗哦！







▶在轉角處會突然被攻擊，所以要慎重前進。



◀因為有彈數限制對小嘍囉以劍對付即可。



作有效的選擇

一次殲滅敵人

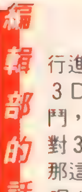
CG插畫：田中秀幸



キングスフィールド

國王密使

●廠商／Forom Soft Ware ●發售日／94年12月16日 ●價格／¥6300



本遊戲的精華是在迷宮中行進，並與敵人戰鬥，由於是3D立體的關係，又是即時戰鬥，所以極具緊張刺激性。若對3D迷宮擁有自信的玩家，那這款遊戲你絕對不可以錯過喔！

評價表										
故事	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

爲尋找未歸的父親而作探索之旅

有一個被重重森林所包圍的國家，叫做瓦帝特（Verdite）。曾經有一位人士救了因戰亂使多數居民受傷而陷於毀滅的這個國家。至於他到底是人呢，還是妖精，甚至是魔獸？直到現在都還無法肯定。建築神殿的人們把他稱之為「森之龍」而流傳著並且膜拜他。但目前這個神殿卻已變成墓地。而有一個傳說，那就是「有一天，被稱之為森之龍的人物會帶著魔導器回來」。意思也即是指沈睡在神殿裡的人。

之後在某日一位擁有魔力的人及其一族來到這。他成為國王而統治了這國家，並在神殿建築王家之墓。

約翰・亞服烈德・佛雷斯特是這個國家的護衛隊長・豪澤的長男。自幼喜武，以超越他的父親為目標而修練，為了向父親在鄰國的朋友習劍而離開家鄉。並於鄰國勤奮修業時聽到了這樣的傳聞，「國王派出士兵尋找魔導器。可是不管怎麼找也找不到魔導器，而且派出去的士兵也沒回來。根據增援部隊的調查，可能是被魔獸所襲擊的樣子。於是國王命令護衛長，企圖以大軍壓制墓地，但卻幾乎全滅。因為這個緊急事件而使國王發出懸賞消滅魔獸的布告，並在本國及鄰近諸國公告要募集傭兵。

充滿緊張感的戰鬥

戰鬥

這個遊戲的戰鬥並不是指令輸入式，而是以3D為視點的即時戰鬥。雖然可以暫停成為選單畫面而暫停遊戲，但還是需要敏銳的神經來操作。不正面與敵戰鬥，而拼命回避敵人的攻擊，繞到敵人背後給牠一劍，這種戰法似乎已成定數，總而言之，一定要徹底地接近敵人，並且持續不斷的猛攻對方。

冒險的舞台

從地下第5層開始的墓地，即是迷宮，也是這個遊戲的舞台。每層都有NPC人物，與他們對話後就可以得到某些情報。而道具可在商店中買到，也可以從寶箱或者是桶子裡拿到，或是從敵人身上得到。另外墓地裡並沒有樓梯，而必須利用各層的魔法陣來移動。再者雖然可以得到地圖，但並沒把所有的場所都標示清楚。



運用武器的戰鬥

▲因為揮劍會使威力降低，所以要在能量全滿後再給與有效的攻擊。



運用魔法的戰鬥

▲玩家所放出的攻擊聚集在畫面的中央。把敵人趕到中央後再用魔法攻擊。



●マミー

▲從屍體裡拿出內臟後，經過乾燥後而擁有了永久生命的人類，是個棘手的傢伙。



●バイパー

▲不屬於蟒蛇的大蛇，咬人前會有空隙出現，因而容易回避。但要注意中毒。



●ヘッジスパイダー

▲會把麻痺性的毒注入至獵物體內，使其不能動彈後再將其吞食的生物。

< B 1 F 主要登場怪獸 >



●リーパー

▲以魔法師的魔力輸入意識的樹木，配置於1樓的重要場所裡，是初期強敵。



●スコーピオン

▲黑暗中若看到不吉利的紅色時，就代表有毒，又有堅甲及銳爪的怪獸。



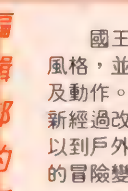
●スケルトン

▲市民墓地的守護者，會從背後攻擊，要小心。即使正面與牠作戰也很強。

キングスフィールド

國王密使 II

●廠商／Forom Soft Ware　●發售日／95年7月21日　●價格／¥6300



編輯部的話

國王密使 II 繼承了前代的風格，並加強了所有的畫面以及動作。而所有的動作都是重新經過改良的，而且還多了可以到戶外這項要素，使得整體的冒險變得更多彩多姿。

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■	■						
保存	■	■								

以POLYGON來自由行動 品質也好

不論是背景、角色、道具等，所有的視覺要素都用POLYGON表示的３ＤＲＰＧ「國王密使 II 」遊戲從發售上市後到現在也已經數月了，若看過遊戲畫面的話就能查覺到它變的更加的精細、更為漂亮。這就好像是一位父親看護著自己的女兒成長那種喜悅的心情，實在是令人感動。如果玩家有嘗試過 I 代的話，一定也會有相同的感動。

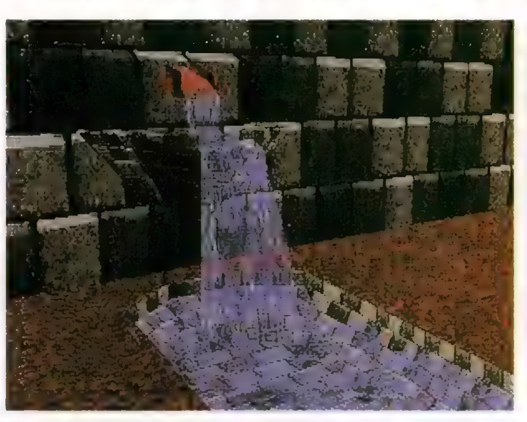
言歸正傳，「國王密使 II 」的特徵除了畫面的質感之外還有很多特點。例如敵人角色的動作以及視覺事件的增加，還有高度的概念等等，而其中最令人驚訝的大概就是增加了屋外的地圖。廠商說：「因為在地圖上有表現外界的場所，所以就不再特別區分地上及地下了。基本上是在迷宮裡巡迴，而在地上作休息。」光是看畫面是無法瞭解到利用POLYGON製作是非常辛苦的。如果是像前作一樣只計算單一閉鎖空間的話是很簡單，但是如果是要計算表示出屋外那種無限廣闊的空間時，那就需要有相當的硬體能力才行。

除了上述這些外，另外在這裡我們也可看到製作群他們的企圖心是非常強盛的，例如在我們眼中，只是小小的一件事情，但他們卻會盡全力的把它做好，這就是其敬業精神。

表現力變成了這樣的質感!!

雖保有前作的氣氛，但臨場感卻大不相同。角色的肌理描繪也強，動作也多樣化。下方照片是前作，而右邊是 II 的畫面。







▲與前作只是單純的在迷宮內探索不一樣的是，在本作中也把舞台延伸到了島上及地上神殿等地。

排除了繁複的系統 而沈醉於迷宮探索

本作的視覺畫面及動作技巧相信會強烈的吸引住你的目光，因為３ＤＲＰＧ中重要的操作感覺及內容都比昔日的ＲＰＧ作品強太多了，而且我們已經看過實際的動作畫面，的確是非常的流暢。就如同開發成員所說的：「要與前作相同，氣氛的維持是最重要的。」。



▲整個迷宮的表現方式，也都以立體造型來呈現。

視覺效果倍增 企圖脫離單調的戰鬥

能使用的魔法約多了２倍的國王密使 II ，富有視覺效果及以具有變化性，並可嘗試各種的畫面來觀賞。





像守門將一樣的敵人，以及會飛來飛去的敵人等，處處皆可看到他們的蹤跡。於此可用攻擊魔法將敵人給一個一個炸碎掉。



SPACE GRIFFON VF-9

宇宙鷲獅VF-9

●廠商／Panther Soft Ware ●發售日／95年1月27日 ●價格／¥4800

編輯部的話

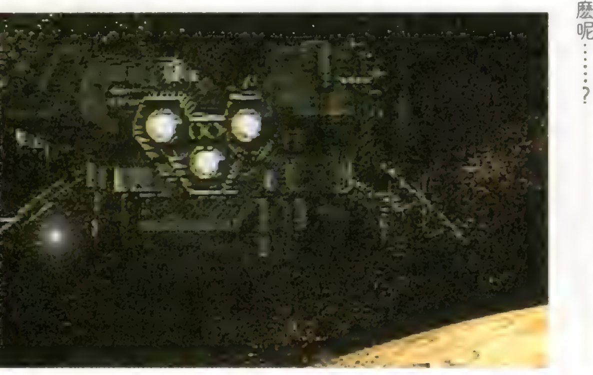
本款作品基本上是在3D畫面不斷殺敵前進的遊戲。由於機械人可以變形，而且可任意切換改變玩家的視點，因此會產生更多種不同的視覺畫面。至於遊戲中的任務是去調查月面基地，故要盡全力去闖關喔！

評價表	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

2148年，在HAMLET發生異變！

HAMLET是大型軍事企業「A-MAX FACTORIES」在月球裡側的建築物。這個HAMLET在2148年10月17日突然通訊中斷。故重視這個事件的首腦群就申請出動私設軍隊「A-MAX CLEANER」到HAMLET去做調查。

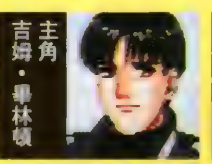
在遊戲中連細部方面都有完整的設定，其世界觀也極具魅力，並完全由個人電腦版移植過來。就移植的版本來說，其視覺效果更強了，而且各個角色的台詞也很有臨場感，遠比電腦版更精彩。



▶6位戰士將要挑戰的月面要塞HAMLET。在這裡等著他們的悲劇會是什麼呢……？

進入HAMLET「A-MAX CLEANER」的勇者

被任命突入HAMLET的「A-MAX CLEANER」，其構成之隊員共有6個人。讓他們各自互相的交換情報並相互協助，然後完成自己所需要負責的任務吧！



▲為還清借債而入團。擅長使用機械。



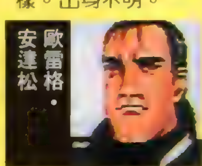
▲粗暴，對機械也一樣。出身不明。



▲原本是軍人，因判斷力強而成為隊長。



▲愛耍嘴皮子，原來是偵探，會護身術。



▲經驗豐富，但是個性較差。



▲擔任情報收集，個性溫和。

機器人使用3種武器與敵戰鬥

在戰鬥中把敵人瞄準鎖定之後，就可以從三種武器之中取其一種來攻擊。在其中也有射程較短的武器，如果跟敵人有一段距離那威力就會下降。還有也會有因為敵人的攻擊命中我方武器，而使武器故障的情況發生。



▲用準星鎖定攻擊。



▲可輕鬆的擊倒小嘍囉。

可三段變身之機器人的視點變化

由於主角的愛機「VF－9」可以三段變形，所以其攻擊力、防禦力、移動速度都會跟著改變。當然在駕駛座裡的視點也會隨著變形而使得視線大幅度的改變。因此視線會改變成由上向下看以及由下向上看的模式。並使得感覺更逼真了些。



月球迷宮HAMLET

有九層的月面要塞構造

在月球裡側的HAMLET是由9層構成。第1、2層為地上部分、第3層以後是把地層挖空後作區域規畫而成的建築物。

●第一層　民間及軍用火箭發射台，與第2層相同，露出月面。

●第二層　居住區域。HAMLET的製造區與研究區，以及工作者的居住區。在採掘場內工作，定期交換成員的勞動者用居住區與在製造區及研究區內工作的員工，因階級差異使其居住的設備也有所不同。

●第三層　研究區及農園。主要是關於醫療，生物學的研究設施。農園則是使合成食品及高密度食品一般化而設的。在HAMLET的居民們並不是吃天然食品的，而是吃合成及高密度食品。

●第四層　閉鎖區（生物兵器研究設施）。設置有生物兵器的研究設備，因研究內容特殊，平常都是關閉的。

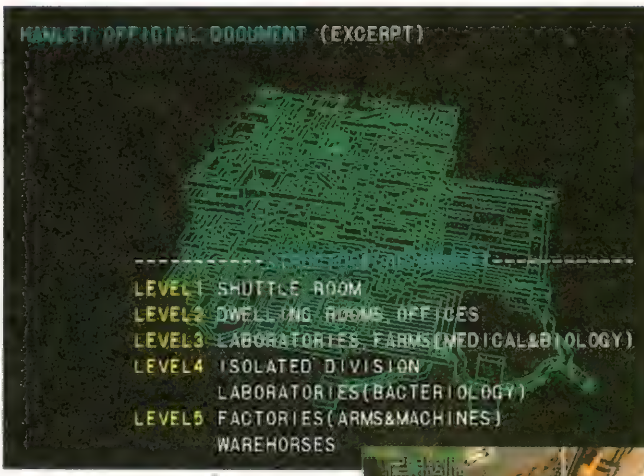
●第五層　為兵器、機械工場與倉庫、貯藏區。是量產兵器的機械製造區。

●第六層　特殊兵器，機械生產工場，也是製造區。兵器部門的成果在此具體化。

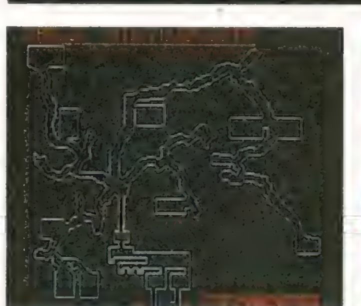
●第七層　主資料區，安全作業區。HAMLET的運作，作業員的情報接受管理。

●第八層　動力區，動力源貯藏區。HAMLET的主動力區，安置有常溫固體核子融合爐。

●第九層　採掘區。是進行月球資源利用，擴大、深入的採掘區。月之淚也就是在此挖掘出來的。



◀所有的樓層就像是一個大迷宮一樣，並具有城市一樣的規模。



▶也有某些層因為障礙而被隔離，而非每一層完整的可一口氣走完。



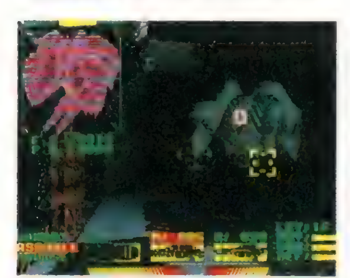
▲用POLYGON所貼出的美麗迷宮。地圖得手之前要慎重前進。

有效選擇武器

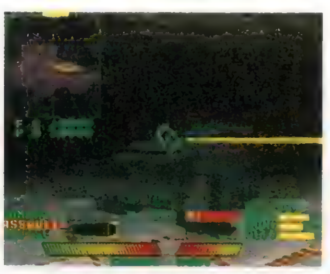
遇到敵人後要謹慎攻擊

潛藏在HAMLET內部的敵人差異性很大。有戰車、裝甲車型。有人型機械人、也有飄浮於空中的，擅長於高速移動的小型機械人。對於這些敵人使用相同的攻擊方法攻擊是不行的。與敵人作戰時，要注意下面所寫的要點。

每一種敵人都設有移動範圍及攻擊範圍。最好的方法是從遠處攻擊，使自己不受傷。如果做不到時，就要依敵人的種類來調整武器攻擊。第一種最常使用的是小型光線槍。攻擊力有30，而且也沒有彈數的限制。（消費能源型）這個武器所適合攻擊的敵人是在地上（不會上下移動的敵人）用遠距離來攻擊敵人，並可對戰車類使用。而若是上下移動的敵人那就要用火箭炮系的武器，因為這種武器具有威力，並可在短時間內決定勝負，至於速度快敵人則用巴爾幹砲最好。



▲用火箭炮做某一程度的瞄準就可擊中，基本上對所有敵人都有效。



▲對付戰車時要邊橫向移動邊攻擊。須注意不要被敵軍瞄準到。

武器清單

[illegible]

[illegible]S・Beam Gun 30 [illegible]　[illegible]M・Beam Gun 60 20

[illegible]S・Beam Gun 90 30

[illegible]Power Beam Gun 120 40

[illegible]S・Vulcan 5400——

[illegible]M・Vulcan 10400——

[illegible]L・Vulcan 15400——

[illegible]Heavy・Vulcan 20400——

[illegible]S・Linear Cannon 50 5020—

[illegible]M・Linear Cannon 100 5030—

[illegible]L・Linear Cannon 150 5040—

[illegible]Super Cannon 200 5050—

[illegible]S・Gun Launcher 120 6——

[illegible]M・Gun Launcher 240 6——

[illegible]L・Gun Launcher 360 6——

[illegible]S・R・Launcher 60 12——

[illegible]M・R・Launcher 120 12——

[illegible]L・R・Launcher 180 12——

[illegible] Shield 400——

◆[illegible]
◆[illegible]
◆[illegible]
◆[illegible]
[illegible]



アークザラッド

妖精戰士

●廠商／SCE　●發售日／95年6月30日　●價格／¥ 5800

編輯部的話

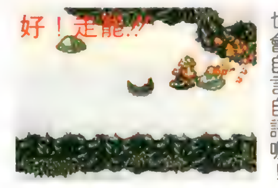
本遊戲是屬於正統風格的RPG遊戲。主角為了報殺父之仇而出發旅行，在戰鬥中亦有加入戰略要素在裡面，使得遊戲更顯活潑生動。從遊戲整體的內容來看，是個可玩度相當高的軟體。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
難度	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

精靈啊！　賜與我力量吧!!

主角亞克與其6位可信賴的伙伴一起為拯救世界而戰鬥的RPG「妖精戰士」終於上市了。這個遊戲的戰鬥畫面是用HEX移動所製成的，並具有採用回合制的正統風格內容。故玩家可從容的仔細思考戰略之後，再移動每一位角色來進行遊戲。

還有除了攻擊力和防禦力這一類熟悉的能力之外，尚有這個遊戲原創的跳躍等級和守備等級，使得戰略的層次更為提昇。



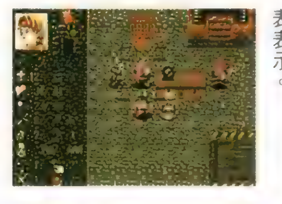
▲在戰鬥時，角色也會自言自語喔！



▲發出白色光的地方是可以移動的範圍。

戰鬥即是這種感覺

攻擊怪獸的方法有靠近怪獸用劍和杖攻擊的通常攻擊，用攻擊魔法之類的特殊攻擊，以及用石頭及炸彈來攻擊怪獸使其受傷的道具攻擊三種類。



▲按開始鈕會有狀態表示。

通常攻擊

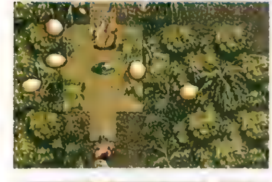


▲要是攻擊敵人的側面或後面就不容易被反擊。

▲庫庫露的拳頭正中怪獸!!散出了火花而很痛苦的樣子。

特殊攻擊

各角色都有一定的特殊能力，並會有精彩而具有魄力的效果演出，還有若使各個角色成長，則將會得到更為強力的效果。







每一個角色都具有「特殊能力」，其效果更是多彩多姿。裡面有給予敵人很大損傷的攻擊系與可使敏捷度及防禦力昇降的攻擊補助系、治療系這三種類，並會依角色之異而有不同的傾向。

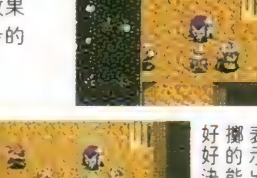
使一定範圍內的敵人角色全部給予傷害的攻擊魔法「バーングラウンド」及「ゲイルフラッシュ」是屬於亞克使用。庫庫露的擅長魔法是像治療魔法「キュア」及解毒魔法「デポイズン」等回復系。使用樂器攻擊的波可是以「戦の小太鼓」（使我方攻擊力一定回合上昇）及「向きなおりの笛」來作攻擊補助的。

這些特殊能力因為會消費MP而發揮出效果，但是隨著等級的增加，這些效果也會上昇（給予的傷害增強及範圍的擴大）。因為這些特殊能力會反映出經驗值，所以不要客氣，盡量使用。

道具・飾物

支柱著亞克一伙人冒險的重要要素就是道具及裝飾物。用這些可使角色成長，以彌補其不足。這也是RPG的趣味所在。

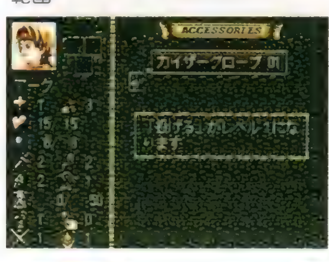
在妖精戰士裡並沒有武器交換的概念存在，為了彌補這點而採用了裝飾物。裝飾物可以使攻擊力之類的能力值加強，這些效果必須要在裝飾物的指令畫面裡來作進一步的確認才行。

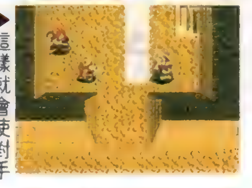


像藥草及炸彈之類的道具是可在戰鬥中使用的。關於使用方法請參考右邊的照片，但必須要留意「投擲能力」是會影響到使用的效果範圍。



▲決定了使用道具之後，接下來就會表示出角色可以投擲的能力範圍。要好好決定。





▶這樣就會使對手角色做出某些程度的影響。這就是使用像炸彈之類的道具的效果。

被命運引導的亞克出發了!!

故事是開始在一個被精靈的恩惠所圍繞著的島國斯梅利亞王國。在一座稱為精靈之山的山頂上一直持續燃燒的聖火，被一位受奸計所欺騙的少女庫庫露所熄滅。也因此，那些被聖火所封閉的惡魔們就出現了，山上更是降下了十年來未曾下過的狂雪。

在同一時間，少年亞克預感殺死他父親的兇手將會再度出現，於是便前往精靈之山。但是父親的遺物，劍與鎧甲是被放在一個被鎖住的寶箱裡。而母親本要阻止亞克前往精靈之山，但在知道他堅定的決心之後，就為他把被鎖住的寶箱給打了開來。玩家從這時就可以自由移動亞克，並拿取放在寶箱裡的父親遺物——劍與鎧甲之後，亞克的服裝就會變成穿著鎧甲的姿態。接著再和母親對話，便可得到藥草等冒險必備道具。此外，隱藏在壺及火爐裡的道具也要去拿。如此亞克一離開家後，就可開始希恩山的事件了。

所以本作的故事就是要由亞克來展開一連串的冒險旅程，當然在途中會有各種事件的發生，以及種種障礙阻擾，故玩家都必須去一一的克服。

▲熄滅掉持續了3000年聖火的庫庫露。

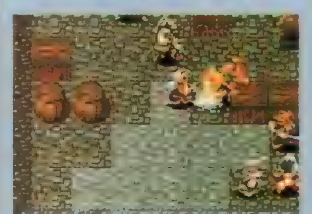


▲從母親那兒得到的巨大寶箱，裡頭放有父親的劍與鎧甲。

Character Arc 亞克

住在斯梅利亞王國邊境地帶的吐維爾村，有一位強烈正義感的少年。他的父親由修亞在10年前一個吹著暴風雪的日子裡失蹤了。相信其父親是被某人所殺害的他，為了替父親報仇而開始了他的旅程…。由於亞克的攻擊力與防禦力的平均度很好，即使是在前線也能夠輕鬆的勝任。他除了特殊能力方面的攻擊魔法很強外，也會使用回復魔法來回復狀態異常及HP值，是個十分值得信賴的好伙伴。

用劍攻擊吧!!



▲亞克的武器是父親所遺留的劍，用它來打倒怪獸吧！

隕星法術!!



▲使隕石落下，使指定範圍內的怪獸受傷的攻擊魔法。

Character 波可 Poco

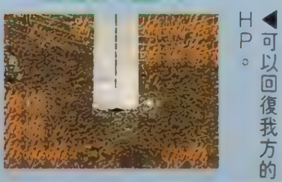


斯梅利亞國軍隊的一支，隸屬帕連希亞侯爵軍隊裡的樂隊隊員，與亞克同樣是一個15歲的新兵。因為個子小所以不愛與人爭吵，性格較為穩重，所以攻擊力及防禦力都很低。要是不小心注意的話很容易就會被怪獸所擊倒。擁有演奏樂器，用來輔助我方攻擊的特殊能力。

用鐃鈸攻擊

▲雖是軍人卻沒拿武器的波可，其攻擊是用鐃鈸來夾敵人，這是因為在樂隊的關係嗎？

治療的豎琴



◀可以回復我方的HP。

遲鈍的貝斯

▶降低怪獸速度的特殊攻擊。

Character 庫庫露 Kukuru



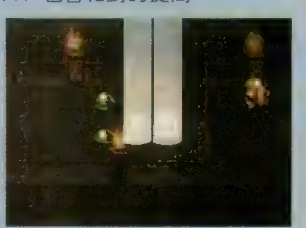
庫庫露是守護精靈之山的神官懷特的女兒。雖然懷特家出身的女孩常會嫁給有權有勢的人，但個性倔強的庫庫露卻不乖乖的接受。她是隊員中唯一的女孩子。雖然攻擊力不是很強，但由於是神宮之女的關係，是個會使用各式各樣回復魔法的專家。而且還不只是如此，其攻擊魔法〝天の裁き〞的威力也相當強。好好的運用吧！

毆打怪獸!!



▲拳擊與腳踢的組合技使敵人碎裂!!這是很痛的喔！

▼如果等級有提昇的話，回復的HP也會相對的提高。





VI RTUAL HYDLIDE

夢幻仙境

●廠商／SEGA　●發售日／95年 4 月28日　●價格／ ￥5800

編輯部的話

獨特的設計與令人炫目的背景是您絕對不可錯過之處。另外，高達40億種變化的地圖模式，鐵定讓你每次玩，每次都有不同的新鮮感。不論你是否曾玩過此系列遊戲，都希望你前來一試。保證好玩！

評價表										
故事	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

能玩得完嗎？地圖模式有４０億種！

本款遊戲屬於動作ＲＰＧ，主要是為了維持地上的和平，而在世界各地展開冒險。其劇情及出現的敵人種類等和過去版本相比大同小異。當然啦，即使是從沒玩過此系列遊戲的人也同樣可以享受到本遊戲的樂趣。系統設計的特徵在於隨著等級提昇、力量增強，才有辦法裝備更重的武器。另外，相對於過去版本只能以身體衝撞，本作的攻擊方法又新增了揮拳，用劍斬、防禦等多項，比起前作可說是更多彩多姿，也更有樂趣了！

以立體及遠近感所製成的地形起伏等相當具有實感。進入森林，便可以感受到陰暗氣氛，連樹木及建築物的影子等小細節部份也細膩地描繪了出來，讓人感覺好像真的在地上冒險一樣。製作如此精良的遊戲，獨具慧眼的你可千萬不能錯過哦！

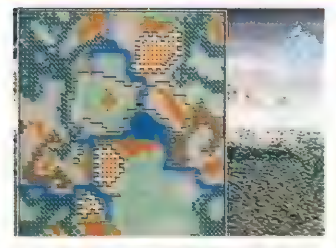
仙境更加真實化了之後，於ＳＳ上再度復活!!

在「夢幻仙境」中，玩家只要每開關電源一次，地上及迷宮的地圖構成就會有所變化。雖然這變化只是地圖的組合有所更換，但其可產生的模式竟然高達40億種！即使走的是同一路徑，出現相同地圖的機率幾乎是零！正因為如此，玩家可經常向新地圖挑戰，以尋求最快的破解方法。另外，探索未知的原野，也是本遊戲中最值得玩味的一環。



▶玻璃碎片散落的同時，有人侵襲安公主。以寫實方式所製成的開幕畫面，使得遊戲更加有看頭了！

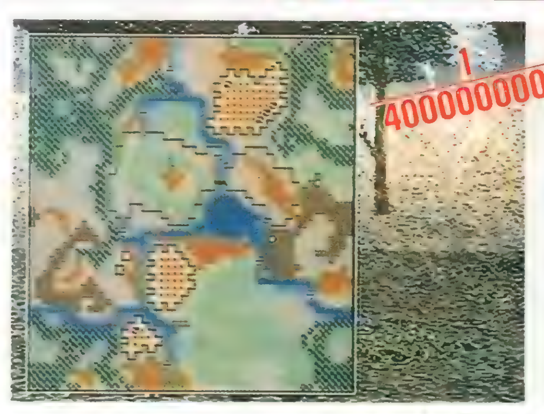
地上



連地面上的地圖也會有所改變。只要電源一開，就可看到一全新的世界。



▲▶荒涼大地一望無際的地面地圖。



◀能夠順利找到每個迷宮的出口嗎？



ブルーシード～奇稲田秘錄傳

碧奇魂

●廠商／SEGA　●發售日／95年 6 月23日　●價格／¥5800

編輯部的話

這是一款風格迴然不同的ＲＰＧ遊戲，連其戰鬥方式也是其他遊戲中從未看過的。喜歡玩卡片戰鬥遊戲的人，可在之中充份享受其樂趣；而從未玩過卡片的人，也可由遊戲劇情中得到充份的滿足。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

受歡迎原作故事搬上電玩舞台!!

目前在漫畫及ＴＶ上都大受歡迎的「碧奇魂」，終於登上了電玩舞台。遊戲的劇情皆為原作，由好幾個劇本集合才構成一話。遊戲是以卡片戰鬥的方式進行，最大的特徵就是與荒神（敵）的戰鬥。另外，在戰鬥畫面中插入的動畫，皆由ＴＶ卡通的原班人員完成，這也是遊戲的特徵之一。



▲這裏是新宿的歌舞伎町。除了東京之外，也在日本各地表演舞台。



▲在開幕時有ＴＶ卡通的主題曲及動畫展示畫面。

原作的角色也在遊戲中登場!!

在遊戲中，原作所登場的熟悉角色都將一一亮相。角色的設計工作，當然仍由原作者高田裕三先生來負責擔任。下圖中的美女名叫楠木香織，年齡16歲，身高160公分、體重是秘密；三圍分別是B78、W57、H82，目前是靜岡一所教會女子學校的一年級學生。在本篇當中，她具有高靈感力，可看出人心是否善良。



楠木香織

◀平常很不積極，但有時會想些意料之事。



▲開幕展示畫面的１景。好像藏有什麼重大的謎在內。

打倒礙路敵人，探索黑勾玉之謎

在故事進行之時，無法閃躲過去的，只有與名為「荒神」的敵人的戰鬥。各角色都擁有一裝有數十枚卡片的卡片包，每次戰鬥時，就由其中隨機抽出５枚來進行對決。畫面中雖會出現敵方和我方的卡片，但敵方究竟會使用那一張卡片完全無法得知。玩家必須預測敵人會出那一張卡片，然後擬定對策來決定我方卡片的使用。依據所選擇的卡片組合不同，為各角色所準備的動畫也會有所不同。仔細研究吧！



◀戰鬥動畫的一格。興奮吧！



▲角色的速度愈快，可選擇的卡片枚數就會出現更多。

開場畫面的序幕故事劇情

所謂的「荒神」，是指妖怪及鬼等日本自古流傳的怪物之總稱。為了對抗荒神的存在因而秘密組織起來的團體，就是「國土管理室」，主角他也是其中一員。

藤宮紅葉具有特殊的能力，只要她陪葬，荒神便會被封印住；但也由於這樣，她的誕生反倒使得荒神更加活躍化。國土管理室為了要保護紅葉以及日本不受到荒神的毒手侵襲，極力地保護紅葉；而另一方面紅葉也想加入戰鬥，在參加了國土管理室後，她也幫忙擊退荒神的工作。

就這樣某日，靜岡縣的登呂遺跡出現了荒神，紅葉他們便朝遺跡出動。但是，在出現的荒神之身上，竟有黑色的勾玉放出奇怪的光芒。原本荒神的勾玉該是青色才對呀……？

接著紅葉們又在遺跡的最深處救到了一位謎之少女。少女因陷入混亂狀態，只是重覆著意義不明的話語。這一連串的事件，會是什麼的前兆呢？

リグロードサーガ

王國傳說

●廠商／SEGA　●發售日／95年７月21日　●價格／￥5800

編輯部的話

劃時代的３ＤＲＰＧ，為ＲＰＧ遊戲又開創了一個新紀元。由於採３Ｄ設計，使得不論在戰鬥或原野移動方面，都增添了許多前所未有的要素。厭倦了一般２Ｄ畫面的ＲＰＧ玩家，不妨試試此一新設計！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□

所有都是3D！這才是次世代的RPG！

在逐漸進化的電玩界中，ＲＰＧ雖然不斷地在構圖及動畫展示方面嘗試進行強化，但在遊戲本身及系統方面就比較沒有進步的那麼快。不過，此款「王國傳說」由於完全由３Ｄ所構成，是前所未有的創舉，因此可說是為ＲＰＧ遊戲開創了一個新時代。不僅僅是角色的設計，連原野的移動及戰鬥也全都是３Ｄ。此種改變，很難以用言語來形容，不過，只要看了其構圖就能一目瞭然從２Ｄ進化到３Ｄ究竟有什麼改變。在戰鬥時需考慮到地形高低，進入戰鬥畫面時不需切換，在原野移動時還可上下左右變換視點。３ＤＲＰＧ的魅力，在此表現無遺！



▼畫質比昔日傳統主機更加的細緻。

▲也有類似如此的演出畫面。

故事是採和洋折衷的方式進行

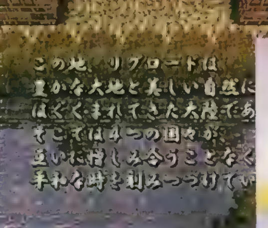
位於西方的魁茲蘭特女王國原是和平的國家，但某日，卻突然遭到稱霸東方的亞馬泰國的肯尤札之襲擊，而且敗在未知的東方技法手下。王子亞瑟為了要復興祖國，率領著僅剩的伙伴，向肯尤札進行挑戰⋯⋯。

在並容了東洋及西洋的世界中，遊戲開幕了。最終目的不用說就是打倒肯尤札，為了達成目的，加油吧！

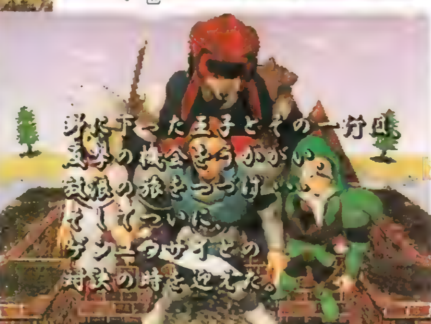




▶精細的照相技術也使得此片更有氣氛。



▲里格洛得的自然資源豐富，原是塊和平之地。但由於肯尤札的強襲而遭到破壞。



導入劃時代的系統設計。其效果如何？

「地形效果」為有高低差的模擬戰鬥中最重要的一環。由於有高的場所較有利，起動力差異等要素增加，「地形」在戰鬥時的地位更顯重要。據說，本作在角色的特性及成長方面也要採用了劃時代的系統。至於真相如何，就等你來試試看囉！



▲詳細的情形請看介紹。

事件相當豐富，使劇情更有可看性

亞瑟所率領的４人隊伍會透過戰鬥認識到許多不同的伙伴。這段為了阻止肯尤札的野心而展開的旅途，到最後會共有13位伙伴一起來為討伐肯尤札而盡一份心力。這些具有相同目的的伙伴們，每一個都有他們獨特的背景及配合其背景而準備的精彩事件；透過這些事件的發生，玩家便可更了解角色的個性。除此之外，遊戲中還備有各式各樣不同的其他事件。其中有些動畫場面就像是打了字幕的電影畫面一樣，相當精緻，玩家可千萬要仔細欣賞。



◀透過旅程，主角將會大大的成長。

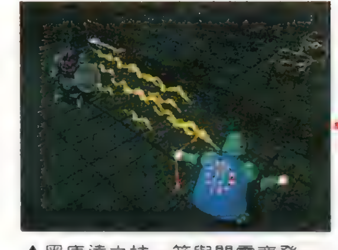
追求以往所沒有的遊戲特性及可看性！

戰鬥完全以卡通動畫的方式展開！

除了可探索原野的視點移動，及臨場感超群的照相技術外，最值得一看的，還是本作的戰鬥畫面！

就如同下面的連續照片一樣，本作的戰鬥畫面竟然完全是由動畫所構成的。在遊戲中，可看到主角及敵方怪物以格鬥遊戲才有的真實動作在打鬥著，真是令人興奮！在照相技術方面，本作也下了不少工夫。艾利傑的單體回復魔法、及亞瑟的某些必殺技動作等都做的相當有變化，把技的特性完全表露無遺。以CG仔細描繪的角色造型，不管在任何場面都不會有變形的情況產生，可使所有角色都栩栩如生的活躍於遊戲中，這些都是本遊戲值得一看的地方。

在攻擊技方面可分武器的直接攻擊及魔法攻擊兩方面。除此之外，還有特殊的攻擊。


▲黑庫達之技。箭與閃電齊發。


▲命中後爆發。音效相當逼真。


▲敵人當然也會進行反擊。


▲以為他會從體內放電…。


◀青色的閃電直擊西西瑪魯。

技巧的昇級及「傳承」

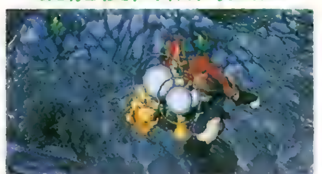
只要有一人學會了新的技法，具有相同技巧的其他角色便會自動學習此技。這就是本遊戲中所採取的「傳承系統」。隊伍中只要有一人學會，則其他的角色便會一起跟著學會此技。這種設計，真的是相當的便利。

在技方面設定有「可學會之等級」及比這個稍低的「可使用等級」。只要角色能達到某技的可使用等級，就可透過「傳承」來修得此技並加以使用，因此即使等級沒有學會此技的角色那麼高，也可使用同一技法。若能有效率地利用此一特性，就可培育出一支很有特色的強力隊伍。


◀技巧的級數上昇時，角色就會突然學會技法，並會把此技實際的模擬一次。這是敵人穆沙西的例子。其使用了「體術」的結果，開拓了新技。而後……。



只要擁有相同的體技就能使出相同技法


▲也有由敵人傳承給伙伴的技法？　西西瑪魯的威力也增強！


▲而且會連技名都取好。

導入「地形變化」的魔法！

在有高度概念的模擬類型戰鬥系統中，地形起伏的攻略是戰略上重要的一環。在以往的RPG中，我們對於地形通常都不具任何改變能力，只能就這樣接受，但在此作中，卻可以透過魔法來使得地形有所變化。「特殊魔法」中的「地球MALL」就是其中的一例。此魔法可使地面隆起，而防止敵人的前進。除此之外還有許多其他的魔法，可善加利用。



▶▼由於此技的射程相當長，可在遠處製成防禦壁。只要決定了位置後，技的動畫便會開始

▲▶轟隆地一聲地面便隆起。除了可絆住敵人之外，還可作為躲避攻擊的盾。一定的時間過後便會恢復原狀。

シャイニング　ウィズダム

陽光戰士

●廠商／SEGA　●發售日／95年 8 月11日　●價格／ ¥5800

編輯部的話

堅強的製作陣容，必能創作出好的作品來！本片的製作小組，曾在MD上推出不少膾炙人口的好作品，因此本款在ＳＳ上推出的第一項作品，應也有一定的水準，不至於砸掉原有的口碑。

評價表	
故事	■■■■■■■■□□
系統	■■■■■■■□□□
畫面	■■■■■■■■□□
難度	■■■□□□□□□□
保存	■■■■■□□□□□

在MD上推出了無數名作由高橋社長所率領的小組，終於推出了他們在Saturn上的第一彈。遊戲取名為「陽光戰士」，同樣是屬於光明與黑暗系列的遊戲。雖然和其他遊戲屬於同一系列，但是在故事方面卻沒有任何關聯。除了在遊戲的整體氣氛及操作性等內部方面仍然承襲以往的設計外，其餘的地方都不盡相同，可說是專為了Saturn的玩家而設計出來的新遊戲。喜歡此系列遊戲的人，本款也不可錯過哦！

視點採取的是傳統式的俯看系統，但……

這就是「陽光戰士」的基本畫面。乍看之下，感覺和一般的遊戲沒什麼兩樣，但事實上，畫面裏卻隱藏了單從照片是察覺不出來的特殊秘密。



奧迪根，自古流傳的傳說

做為遊戲出發地的奧迪根國，位於帕魯梅基亞大陸的北部。此國由於東南西三面都被山脈所圍繞且北面又朝海，因此形成了良好的自然屏障，可不受他國的侵略或干涉。但是，此地之所以會和外界有所阻隔，事實上藏有一重大的秘密。在很久很久以前，幫助傳說之魔族的巨人族之行動已到了無法無天的地步。對這種狀況再也看不下去的精靈們於是把巨人族趕出此地，並把退路變成海洋，而挑起了最後的戰鬥。結果，掌管自然之力的４位精靈吸取了巨人族的英雄之力，並把他封鎮起來而結束了這場戰鬥。不過後來精靈們也因無法控制所吸取的力量，而被神給封印了起來。



▲生命之器在此世界的各個地方都存在著。

握有故事關鍵的謎之四大精靈

在此要為各位介紹的，是被封印在此世界某處的４位精靈們。如果把他們的封印解開的話，就會有使沈睡在奧迪根國地底的巨人復活的危險發生。如此看來，毫無疑問地這４個精靈一定握有此遊戲故事的重大關鍵，要仔細研究他們才行！



土之精靈

水之精靈



火之精靈

風之精靈

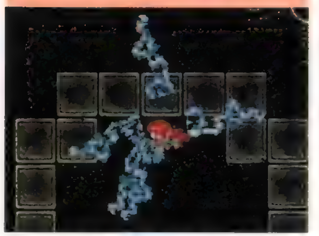


用途與效果都相當多樣化

攻略關鍵所在的各種魔法

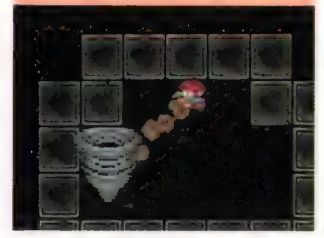
主角所使用的魔法，這一次也有新的嘗試。在魔法要發出之際，「連打系統」的使用相當的重要。具體地來說，就是指當你要使用雷、炎、風、冰等四種魔法之一時，必須要連按按鈕才能使魔法發出。要是連按的愈快，使出魔法的速度也會愈快。魔法產生的一瞬間，主角沒有辦法動彈。之後只要按下發射鈕就可使魔法發出，或也可以直接就這樣往敵人衝去，用身體進行攻擊。這樣的魔法攻擊感覺像射擊遊戲一樣，若進行連續的攻擊，威力更強大。

雷之魔法



▲從四方轟出雷光，使敵人觸電的魔法。看起來就蠻強力的。

風之魔法



▲掀起強烈的龍捲風，把敵人給捲入的魔法。

炎之魔法



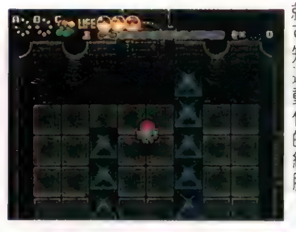
▲用熊熊的火炎攻擊敵人，可以把所有的東西都燃燒殆盡。

冰之魔法



▲把水之結晶投向敵人，讓所有東西都凍結起來。

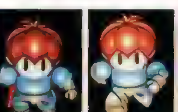
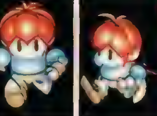
每個動作有16張的圖片

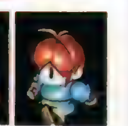


◀看了下面的連續照片就可知道動作的細膩。

揮劍、敬禮等動作各準備有16種模式以供使用。而且，如果改變身上所裝備的道具，在構圖上也會有所改變，玩家可在視覺上實際體會到這項差異。

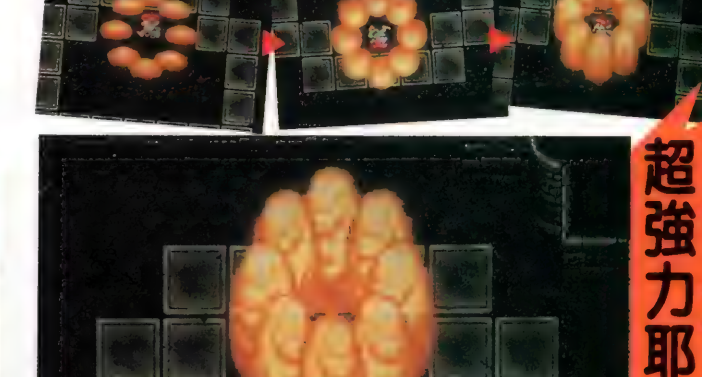
光是主角的動作圖像，就有10000種以上

與裝備道具的組合可改變效果

依裝備道具的效果，與魔法所產生的組合不同，可發出效果不同的強力魔法。下面的照片，顯示的就是炎之魔法與道具所產生的複合技，威力相當驚人。可與魔法產生對應的道具共有5～6種類，與4種魔法進行組合之後，約莫共有20種以上的複合技供玩家使用，來享受多樣的攻擊樂趣。



超強力耶～

▲道具與魔法的複合技有20種以上。

角色全部以CG技術來描繪

在此遊戲中登場的角色不論是街上的行人還是怪物都是以CG技術所描繪而成的。由於此項技術的使用，使得角色的行動得以流暢自然。那麼，到底為了什麼要採用這種CG方式呢？只是單純地因為它是次世代主機，所以才使用嗎！其實不是的，之所以使用CG，還有其他特殊理由哦！

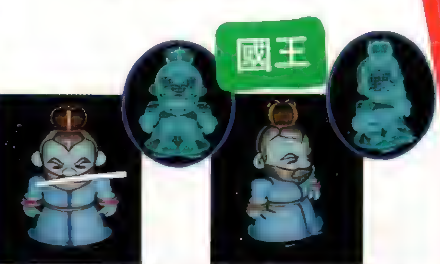
使卡通動畫得以非常流暢

主角

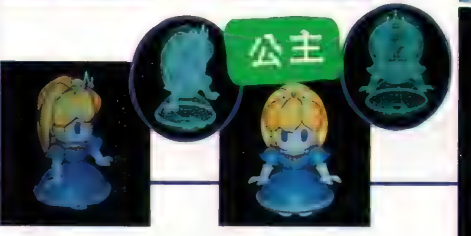




國王



公主





魔法騎士マジックナイト

魔法騎士

●廠商／SEGA　●發售日／95年8月25日　●價格／￥4800

編輯部的話

把當紅的漫畫或當紅的卡通搬上電玩舞台，已是司空見慣之事；不過，要能在漫畫、電視、電玩3界都造成轟動，還是要有一定的魅力才行。「魔法騎士」就是其中的一例。受歡迎可是有其道理的哦！

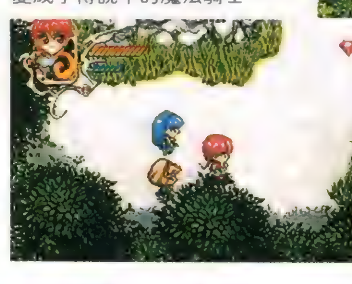
評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

傳說中的魔法騎士登上ＳＳ舞台

設計親切的動作ＲＰＧ

在日本著名的少女漫畫月刊なかよし之連載大受歡迎，且ＴＶ卡通也尚在放映中的「魔法騎士雷阿斯」繼GAME GEAR版遊戲的大熱賣後，此次又在Saturn版上登場。遊戲採取的是動作ＲＰＧ的形式，其易於了解的系統及難易度設計，使得每個年齡層的玩家都能很輕易地便玩上手。在遊戲中有許多自電視卡通中擷取下來的畫面，也有許多新創作出來的卡通動畫。故本作足讓你看的過癮，玩的也過癮！

▲光海風３人在異世界賽斐洛中變成了傳說中的魔法騎士。





▲角色的動作有許多不同的模式，表情相當豐富。

依據狀況自３人中選出１人

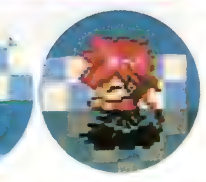
善加使用３角組合

遊戲是以３位主角光、海、風來組成隊伍進行。玩家所操縱的，是位於隊伍前頭的主角。由於３人所擅長的攻擊，魔法等能力都有差別，玩家必須依據狀況的不同。經常更換３人的排列方法才行。其排列的方式在遊戲中稱為「三角組合」，為此遊戲的特徵之一。由於各角色的動作都有些微妙的差異，故光是看就能得到不少的樂趣。角色的更換動作，不會對遊戲的進行造成任何障礙。只要按下ＬＲ鈕，瞬間就可完成更換的動作，可說相當的方便。

▼依角色的不同，在動作方面也會有些微的差異。

以三角組合方法好好地靈活運用３人





▲連小角色的表情也都如此的豐富。每一個都換來看一看吧！



◀▲必須要依據時間、地點、及與敵人的戰鬥情形來調整隊伍的排列方式才行。

成為魔法騎士的艱辛之路

3人的攻擊方法及魔法特徵

光、海、風3人一面與異世界賽斐洛的怪物戰鬥，一面進行著冒險旅程。這3人的攻擊方法都各有其特徵，必須要配合時間、場所及敵人來好好利用3人的能力才行。另外，若把攻擊鈕按押一定的時間後再放開，就可進行比平常更具威力的集氣攻擊，要牢記喔！


▲把握其各自的長處及短處。

龍咲　海

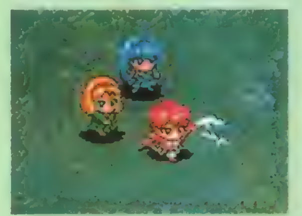
海的武器是細長的劍，類似一般常見的西洋劍。比起光的劍來攻擊威力更高，以突刺的方式進行攻擊。由於如此，劍可抵達的距離也比較長。且由於劍可貫穿牆壁，還可攻擊位於牆對側的敵人。在集氣攻擊的時候，會由劍發出能源波，非但強力且攻擊距離更遠。



▲如突刺般之海的攻擊方法。

獅堂　光

光的武器是長劍，為3人之中性能最標準的一個。威力方面還算可以，由於攻擊時劍是以橫向揮掃，因此攻擊的範圍比想像中要更為寬廣。但是，由於劍可抵達的距離很短，因此要在敵人相當接近之時才能攻擊的到。如果是集氣攻擊的話，則會由劍尖發出能源波，不但威力強，範圍也會大。


▲光的攻擊方法對近在眼前的敵人很有效果。



鳳凰寺　風

風的武器是弓箭。在原作中亞斯庫得的武器原是劍，但在遊戲中則改為以弓箭作為武器。雖然一次只有單發，但由於可貫穿整個畫面，因此可以有效的攻擊遠處的敵人。不過因為武器的威力是3人之中最弱的，因此要打倒敵人可能要花上點時間。集氣攻擊時可發出多方面的導彈，威力頗強。


▲如果想攻擊遠處的敵人，就要靠風的弓箭了。



介紹到中盤爲止的遊戲故事

舞台是1995年的東京。因學校的社會科的參觀課程而來到東京鐵塔的光、海、風三人突然被謎之光團給包住，而飛到了一個未知的世界。成為魔法騎士的3人之後會如何呢？




◀賽斐洛最強的魔導師。745歲！

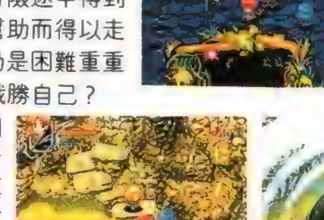
▶唯一能製造魔法騎士武器者。

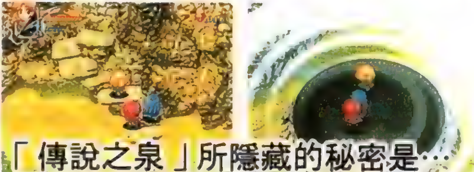
與伙伴們的相遇

和創師普雷賽亞及謎之生物摩可那見面的3人，為了要成為「真正的魔法騎士」並請人為其製造必要的武器，必須要得到傳說中的礦物—亞斯庫得才行。亞斯庫得據說是沈睡於亞提魯那之泉當中，為了要到達此泉，光等3人進入了沈默之森。雖然在冒險途中得到了劍士菲利歐的幫助而得以走出森林，但前途仍是困難重重。光到底能不能戰勝自己？

在旅途中所遇見的戀愛……

◀沈默之森中，就像個迷宮一樣。要是走錯了路徑，就不可能走出森林了。同時，在裏面還有與怪物的戰鬥在等待著。

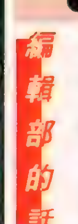

◀三人終於來到了傳說之泉亞提魯那的面前。亞斯庫得就在這裏面……。


「傳說之泉」所隱藏的秘密是…

黑き死の仮面

死亡黑假面

●廠商／松下電器　●發售日／94年５月28日　●價格／￥6800



咦？這也是ＲＰＧ遊戲嗎？相信看過本作的玩家一定有很多人會有以上疑問。此遊戲的風格與一般的ＲＰＧ大為不同，著重的是冒險部份。整體的風格相當恐怖詭異，膽小的玩家可別一個人玩哦！

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

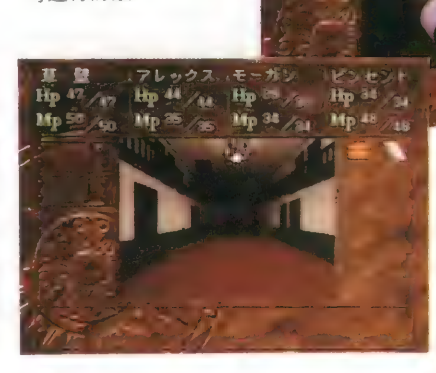
具有冒險風的恐怖ＲＰＧ

本款「死亡黑假面」是由屬於ＳＮＥ集團的安田均氏所製作的魔鬼剋星系列之一。魔鬼剋星系列遊戲原是由電腦版發展起來的，但現在已經在各種媒體上都有發展。３ＤＯ主機上的「死亡黑假面」雖是用以前在雜誌上刊載過的「魔鬼剋星ＲＰＧ重捲」為主來製作，但由於其為集大成的作品，故還是相當具有可玩性。

「死亡黑假面」與一般ＲＰＧ最不同的地方，就在於它具有高度的冒險要素。沒有反覆的單純戰鬥，也沒有角色的等級提昇等，完完全全地以解謎做為遊戲的重心。習慣於一般ＲＰＧ遊戲的玩家一開始可能會對這種改變感到不適應，不過只要玩上手了，一定能從中體會到另一種不同的遊戲樂趣。

此遊戲採用的是獨特的遊戲系統。角色只要感到恐怖的話就會在精神方面受到損傷，而使ＭＰ（精神點數）的最大值減少。當ＭＰ變成０時，角色就會陷入發狂狀態而無法行動。當然也有回復之法，但…

▶與敵人戰鬥之時，可使用各種能力進行攻擊。也可進行防禦。



◀幽靈館「吉爾佛得館」非常的廣濶，房間數也很多。有些門一開始還被封住而無法進入。

館內藏著許多的謎

舞台是1930年初期的倫敦，登場的魔鬼剋星是草壁健一郎、亞力克斯、摩根及畢塞特等４人。草壁為通靈者，除了會使用精神攻擊外，還會用劍進行物理攻擊；亞力克斯則是偵探，雖然用槍手腕一流，但運氣似乎一直不太好。摩根是一名記者，雖然不擅長戰鬥，但卻擁有醫學治療的技術，另外，名為霍夫曼的科學家則會使用心靈機械，同時也可進行醫學治療。

在黑雲的籠罩之下，魔鬼剋星一行人向著傳說中的幽靈館出發了。

此座「吉爾佛得館」，在30年前曾發生過慘烈的殺人事件。當時的屋主之妻、小孩及友人，在某種不知名的儀式之下，被殘虐的殺死了。當時雖曾造成一片喧嚷，但由於屋主留下了一封寫著「都是我的錯」的遺書後便上吊自殺，因此便以屋主就是犯人的結論結束了此事件。現在此屋完全沒有人居住，任其雜草叢生，已經成為了一幢廢墟。

在這幢詭異的館裏，草壁他們遇到比預想中更怪異的事。流血的肖像，在餐廳中吃著死肉的骷髏等。這幢館裏的秘密，就等著你來解開了！希望玩家們都能本著追根究底的探查精神，來一一解出謎題。



◀這裡好像是殭屍的房間。殭屍們一步步地逼近，要怎麼辦？



◀這個祭壇可能曾經舉行過什麼奇怪的儀式。而與此館好像有些關係。

ファラオの封印

法老王封印

●廠商／ASK講談社●發售日／94年６月25日　●價格／¥8800



世界古代文明之一的金字塔，是很多ＲＰＧ遊戲喜歡運用的體裁。本遊戲的舞台也設在金字塔之內，必須和種種的機關及層層的迷宮進行挑戰才行。迷宮採３Ｄ設計、畫面也相當逼真，是值得你來一玩。

評價表										
故事	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□

找尋消失在金字塔內的父親

「法老王在呼喚著……」。留下一句充滿謎團的話語及一本手冊，父親就這樣在金字塔中消失了蹤影。在這個同時，地面上突然出現了許多黑暗魔物。為了要找尋父親，並封住這場遍佈各地的災難之源，主角朝著王家的墓地展開了冒險之旅。



本款遊戲為３Ｄ迷宮的ＲＰＧ，時間設定為古代埃及，並以金字塔做為遊戲舞台。玩家在遊戲中必須打倒礙路的怪物，解開好幾個謎團，並且要探索到地下好幾層之大的迷宮才行。另外，光是守護著王室之魂的金字塔，就有無數的機關存在。從隱藏的門扉及牆壁飛出來的暗箭，讓人防不勝防，這也是讓玩家們大傷腦筋之處。

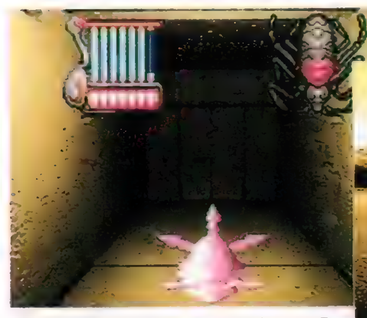
由於打出的招牌是真實效果，因此演出的畫面都相當的逼真。在其他的ＲＰＧ中常有的腕力及速度等狀態表，也只縮減為打擊點數及等級二項情報，使得玩家可以輕易的一目瞭然。戰鬥系統方面採取的是即時系統，可充份地享受到時間的緊迫感。在遊戲中有些怪物要使用某種特定的武器或道具才能使其受傷。雖然可在戰鬥時進行武器、道具的交換，但若更換的速度不快的話，就會受到敵人的攻擊。這是在即時系統中不得不注意的一點。

金字塔內除了敵人之外也有協助者出現，故不必擔心。



也會出現各種不知名的生物





▲在畫面上的是「命之朱鷺」及「闇蜘蛛」。



▼迷宮中散落有各式各樣的道具。

▲這是開幕時的電影，暗示將有恐怖的冒險。

▼畫面中也會出現金字塔內的古埃及式壁畫。





AD&Dロストダンジョン

AD&D龍與地下城

●廠商／T&E SOFT　●發售日／95年１月20日　●價格／￥9800

編輯部的話

大部份的ＲＰＧ都有個主要的劇情讓玩家來完成，但本遊戲卻偏偏與其他ＲＰＧ相反，沒有特定的故事存在而純粹讓玩家享受冒險的樂趣。千變萬化的迷宮構造是本遊戲最吸引人之處，歡迎前來挑戰！

評價表

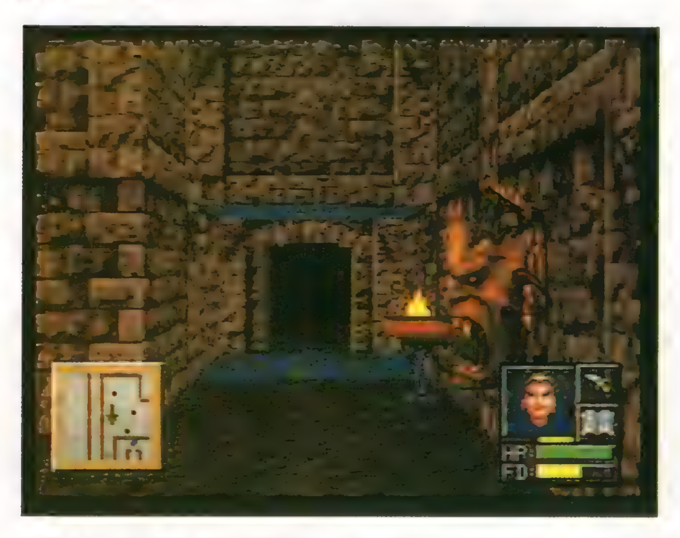
項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

正統ＲＰＧ登場！

「想到劍與魔法的世界進行一場冒險」、「想玩有妖精及侏儒出現的遊戲！」。為了要滿足有以上欲望的玩家，我們推出的就是此款遊戲一「龍與地下城」！

本遊戲最大的特徵，就是電腦具有自動製作迷宮的機能。如此不管玩幾遍迷宮都會有所不同，再玩也不會感到厭膩。本遊戲中並沒有所謂的固定劇情存在，冒險者主要是為了求取財富及名聲而進入迷宮，然後只是不斷地一步一步往裏面挺進。在迷宮之中當然會潛藏著怪物向我們襲來，同時也會有機關，陷阱的存在，故前進時要特別小心。在迷宮之中，有很多地方都有道具散落。如果能好好運用這些東西，前進時就會更加順暢。

玩家是獨自一人在迷宮中進行冒險，故主角的職業選擇會成為遊戲中非常重要的要素。種族及職業、能力值、長相及名字，還有性格的善惡都是值得注意之處。在這個遊戲之中，進行冒險的主角並非一定要什麼正義之士才行。只要玩家對以上項目做好自己喜歡的設定，就可以開始進行整個遊戲。一場轟轟烈烈的冒險，現在就要展開啦！



▲迷宮的內部就如同你所看到的一樣，是以３Ｄ來構成。左下表示有周邊的地圖。牆上的臉是火球的發射口。



▲在開幕時出現的巨大怪物。在迷宮的內部還有許多像這樣的怪物們在等待著。

▼道具選擇畫面。可一眼便看出手持的武器及道具是什麼。

秘密指令大公開

無敵

在遊戲的裝備畫面中，按著ＬＲ鈕，一面輸入ⒶⒷⒶⒸⒶⒷ。年齡之下若出現無敵就成功。

直接進入最終舞台

選擇角色後，在迷宮設定畫面中按Ｌ＋Ｒ，並輸入ⒸⒷⒶⒶⒷⒸ即可。

結局

在一開始的主畫面時把游標移至開幕展示畫面後按住Ｌ＋Ｒ，並且輸入ⒷⒸⒸⒶⒶⒶ。



スターコントロールII

太空爭霸戰 II

●廠商／BMG VICTOR ●發售日／95年 2 月17日 ●價格／￥8800

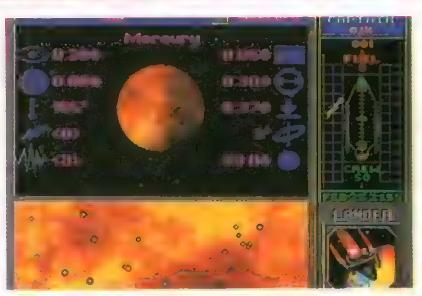
編輯部的話

由和外星人之間的人際關係所展開的遊戲系統相當具有樂趣，而仰看式的射擊戰鬥也相當具有魅力。在進行對話時，會直接有音聲效果出來，相當具有真實感。整體而言，這算是一款相當不錯的遊戲。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

爲拯救地球而戰！

在地球上發現了謎之古代遺跡，於是一大群的科學家被送入調查。調查的結果發現，遺跡的內部有個巨大的宇宙船工場存在。正好在這個時候，異星人亞克安策定了一項使他種族隸屬其下的邪惡計畫，地球首當其衝遭到了侵略。由於戰爭的發生，科學家們只好繼續留在遺跡裡，就這樣，渡過了20年的歲月。之後，科學家們終於成功地取得了古代人的超科技。但由於材料的不足，只能建造一艘太空船的基礎部份。經過了20年，科學家們終於決心要回到地球；但此時，地球人卻已經完全隸屬於亞克安人之下了！現在，最後的希望就繫在這艘用古代人的超科技建造的太空船上。而這艘船的指揮者，就由各位身負重責大任的玩家來擔任！



▲若著陸在水星、金星等高溫、氣候惡劣或地震多的星球，太空船就會容易受損。

遊戲的目的是要解放地球。在一開始時必須要先把裝備給整頓好才行。除了武器之外，還必須購買燃料及備用巡航艦等；隨著太空船的擴張，乘坐人員及庫存量也會跟著增加。經費主要是來自鋼鐵資源的採集等，故要儘量地找尋高級的資源。若上了一個行星的軌道，就可用掃瞄器觀察行星的狀況、尋找著陸地點。但是，

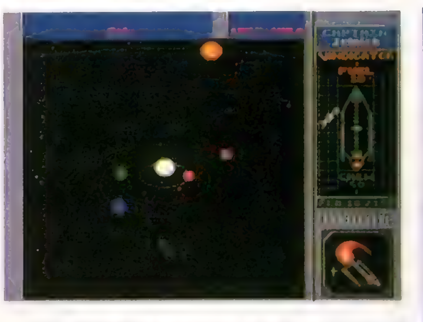
好好運用宇宙中的大自然資源！


▲掃瞄器會表示鋼鐵資源、能源及生物反應等 3 種類。若捕獲生物的話就可拿去販賣。

若是像木星、土星等非物理性的行星的話就不能進行著陸，這點要特別注意。

和外星人相遇時，一定要非常的小心，因為依據你們的對話內容，可決定你們是否可結為同盟。若能結成同盟，對方就會把所有的技術都傳授給你，因此同盟是愈多愈好。


▲遊戲中會有多種異星人登場。從與他們的對話裡得到的情報，對遊戲的展開相當重要。


▲各太陽系內的景色也相當真實。接近行星時畫面會改採特寫，連衛星也會表示出來。

機種研究也是重要的一環



▲也有和劇情完全無關的超級戰役模式可做各機種的研究



ソード・ソーサリー

聖劍降魔

●廠商／微船社 ●發售日／95年9月14日 ●價格／¥6800

編輯部的話

本款算是較為正統的RPG遊戲，其故事發展與一般的RPG沒有什麼兩樣。遊戲的最大特徵，在於地圖全以立體方式製作，且視點可做多種變化。常在RPG中迷路的玩家可利用這個，找出該走的路。

評價表

項目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

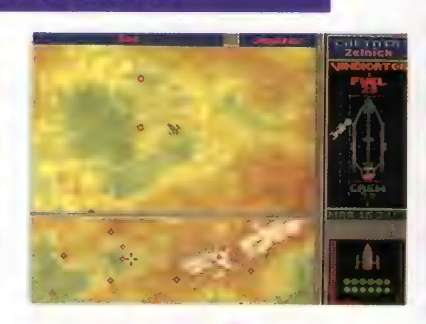
在用立體方式所描繪的眞實地形上展開冒險

採取嶄新系統的遊戲軟體。遊戲主要是大魔法師的弟子和患有怪病的青年等4位伙伴一起進行冒險的故事。角色的動作會配合地形的起伏，且可以自由地變換視點等，都是此遊戲的特徵之一。微船社的這款最新作品，保證在系統上讓你耳目一新。



戰鬥的地形是無限的

戰鬥的地形會隨著隊伍的所在場所而有所變化。若在草原就幾乎看不到障礙物，但若是在森林或岩山的話就可隨處看到障礙物。在這種地方雖然不易攻擊，但卻利於防禦。若能好好地運用障礙物，就可進行富有戰略性的戰鬥。

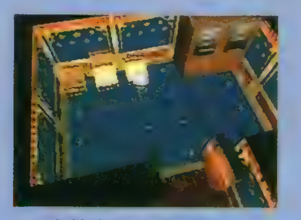


視點可自由變換

在完全屬於3D類型的RPG遊戲中，玩家會很難抓到自己的位置。但本遊戲採取以立體方式來描繪地圖，不但沒有以上缺點，視點也可由俯瞰到3D進行自由的選擇。玩家可配合需要來做調整。

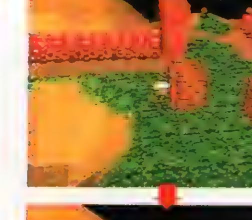


▲視野良好的俯瞰畫面。


▲有迫力的3D畫面。


▲3D所模擬的逼眞動作。

除了戰鬥之外



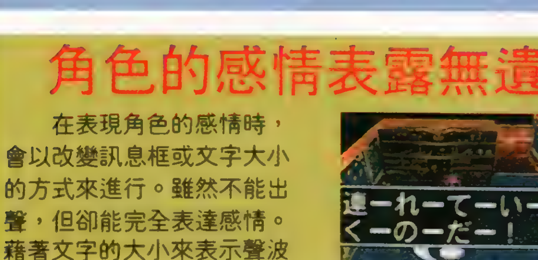


▶左右移動，決定攻擊的場所。

▶破壞攻擊方向的障礙物後較易攻擊。

角色的感情表露無遺!!

在表現角色的感情時，會以改變訊息框或文字大小的方式來進行。雖然不能出聲，但卻能完全表達感情。藉著文字的大小來表示聲波起伏的高低。



◀以大文字來表示聲效，而有感情變化。

具有個性且深富趣味的劇情為其魅力所在

玩家的目的雖是解放地球，但一開始還是得先從提昇太空船的威力及情報的收集工作開始著手才行。為了要籌出經費，一開始得先展開採集礦物資源之工作。由於這個時候着陸船只有一艘、而有些星球又多地震及落雷會破壞太空船，故在著陸之前一定要先做好完善的調查工作，以免太空船不小心遭受損傷。遊戲進行了一段時間，手邊開始有餘裕之後，就可以開始來增設登陸船及儲存收納庫。而之所以增設收納庫，是為了避免因儲藏空間不夠而造成無法容納高價值礦物的缺憾。故若能力許可，一定要記得增設。另外，在採集礦物途中若捕獲了珍奇的生物，也可把牠抓起，來賣得好價錢。

錢存的差不多後，首先要買的就是燃料。之後呢，再想辦法把乘坐員的人數增加到最大值。在戰鬥時，若乘坐員的數字變成 0 就會導致遊戲結束，故一定要十分注意。玩家也可利用增加乘坐員室的方法來增加最大乘坐人數，並配合自己的預算情形來逐步的增設房間。另外，燃料槽也同樣的可以進行增設。

戰鬥機方面最多可擁有12架，如果可能的話，最好每一種類都能擁有。由於在戰鬥之時某種戰鬥機可能對敵方的戰鬥機較有效或無效，故若我方的戰鬥機種類多時就可在戰鬥中進行更換，以使我方能處於有利地位。不過，玩家在一開始時能購買的只有地球的戰鬥機一種而已；若想要得到異星人所擁有的機種，就必須和他們結成同盟才行。異星人的種類共有18種，如何與他們進行接觸是本遊戲中一項很重要的課題。為了想與他們結成同盟，事前的資料收集工作是不可或缺的一件事。在與他們接觸之後便可進入會話部份，依據玩家的訊息選擇可決定異星人是否與我們結成同盟。若順利的話，就可取得新的機種；但若是失敗的話，可就會進入戰鬥模式哦！

戰鬥主要採 1 對 1 方式進行。若敵人為複數，則會一個個地與我方挑戰。各機種都有 2 種攻擊法，要好好分別用。



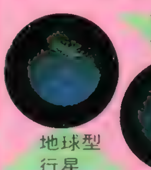
▲對於每個畫面所顯示出的資料，玩家最好都能去稍作了解一下。

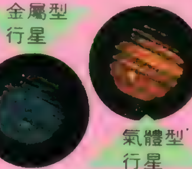
散佈宇宙各地的行星數有3000顆!!

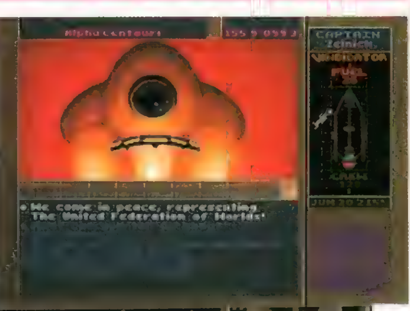
太空船可接近的行星之數目，竟然有將近3000個！由於行星的種類若不同，可得到的資源也會有異，故要好好地調查資料及星際地圖。



◀光看就覺得很有意思的行星顯示畫面。







▶降落在行星表面後，就可進行資源調度搜查。

▶由於異星人的個性也有很大的差異，故反應也各有不同。在回答之時，要慎重的做選擇。



▼整款遊戲的舞台由於是在浩瀚的宇宙太空中，所以類似此景的畫面不少。

與18種知性生命體進行接觸

在探索中所遇到的銀河系生物，也有一些不屬於敵人的種族。玩家可試著不要向中立的對手挑起戰爭，而和他締結友好關係看看。會話為關鍵。



◀若成為伙伴，其他種族宇宙船就可得。



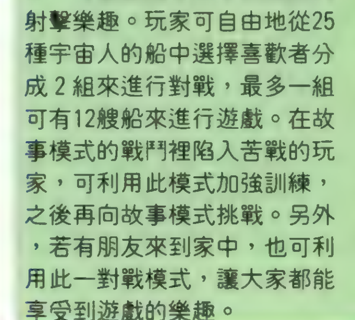
▶疑心病重的外星人。



◀最大敵人。不僅凶惡且聰明。



▶頭腦發達、技術能力也高。



◀具攻擊性。其武器為自爆。

這就是超級戰役!!

在此「超級戰役」模式之中，可單純地享受本款遊戲的射擊樂趣。玩家可自由地從25種宇宙人的船中選擇喜歡者分成 2 組來進行對戰，最多一組可有12艘船來進行遊戲。在故事模式的戰鬥裡陷入苦戰的玩家，可利用此模式加強訓練，之後再向故事模式挑戰。另外，若有朋友來到家中，也可利用此一對戰模式，讓大家都能享受到遊戲的樂趣。



◀也可進行團體的淘汰賽。



▶讓你緊張萬分的戰鬥不斷。



VIRTUAL DRAGON WARS EDGE

神龍戰士

●廠商／SARA　●發售日／95年2月17日　●價格／￥8800

編輯部的話

3DO主機的RPG遊戲一向不多，因此對於喜愛RPG遊戲的3DO持有者而言，此片可說是期待已久之作。遊戲使用的是正統的指令類型，且構圖華麗。唯一缺點是只能以一人進行冒險，有點無趣。

評價表										
故事	■	■	■	■	■					
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■	■	■					
難度	■	■	■							
保存	■	■	■	■						

在死之行星艾吉上，救世主降臨了

在宇宙的最末端之地「艾吉」發生了……。在此行星上，曾經數度為了爭奪名為「アウトニオン」的機械而掀起可怕的戰爭。最後，「霧之王國」從「森之種族」手中奪得了此台機械。為了要使自己的國家更加昌盛，霧之王國使用了機械的力量。但由於引出力量的方式太過勉強，使得アウトニオン完全無法被人控制。但是，此時完全沒有人想到艾吉竟會這樣的被破壞。只有居住在白蜥蜴島上的賢者亞雷吉烏斯注意到了這事……。

這是遊戲的開頭部份之劇情，其後玩家所操控的主角會因賢者亞雷吉烏斯的召喚而成為宇宙靈「阿魯穆」，為了拯救艾吉行星的危機而展開其冒險旅程。

看了這些畫面照片就可知道，秀麗的3D構圖也是本片值得一看之處。不要錯過哦！



▲開幕畫面。主角阿魯穆因賢者亞雷吉烏斯而降臨到此艾吉世界。預感將有壯大故事發生。

廣大的視野變化

◀移動採3D視野。隨著上下移動，視野會有很大變化。

進行回復



詭異的各式生物



▲主角在3D所構成的世界中進行移動。此遊戲的畫面還可對應寬銀幕電視。有此配備的人可看看畫面會有什麼不同。



▲事件之類的東西，當然也有。訊息部份全部配了音，可不要聞聲喪膽哦！

以道具進行昇級

脫離白蜥蜴島時，可進行變身的「細胞膠囊」是不可或缺的一項道具。但是你是否知道，每當你使用這項道具時，你的經驗值就會跟著增加2點哦！不過你如果一直使用，「GAON」（艾吉世界完全滅亡為止的時間限制）也會跟著一直減少。故此項道具的使用，還是適可而止比較好。



コズミック・ファンタジー4銀河少年傳說・激鬥篇

冒險少年4激鬥篇

●廠商／日本網絡系統●發售日／94年11月25日●價格／￥7600

編輯部的話

遊戲內容是以冒險解謎及RPG兩種部分所構成的。這是系列的第4作，由於是CD－ROM的關係，視覺畫面及音效都很不錯。在RPG部分是屬於正統派形式，故可玩度極高。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■								
保存	■	■	■							

宇宙海盜的魔手正逼近邦的故鄉「惑星伊迪亞」

PC－E的老牌RPG「冒險少年」系列，算是第一部的完結篇作品。

在本回的主角是在「冒險少年2」裏頭與魔導士加拉姆進行壯烈戰鬥的宇宙獵人一邦。

冒險的舞台是邦的故鄉一惑星伊迪亞。是以宇宙海盜的女海盜吉爾貝爾與宇宙獵人之間的戰鬥開始展開的。還有就是在所有系列固定會出現的主角優也會出現。會解開目前為止所寫下的伏筆。

邦



▲在「～2」中擊倒加拉姆之後，決心接受成為宇宙獵人的考驗，目前是個和莉姆搭檔的新獵人。

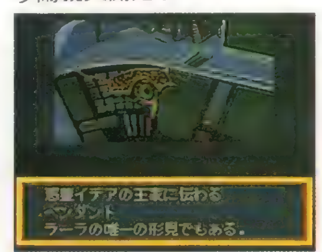
被23年前的惡夢所圍繞的邦

序章是從邦被惡夢所困的視覺畫面展開的。在夢裏面，被與加拉姆的決戰所困惑著的邦醒來之後，看著從前愛人拉拉的項鍊，對於未能守護愛人的那種充滿後悔之感便不油然的湧上了心頭。

所以他為了使頭腦冷靜而向浴室前去。當他打開了浴室門的時候，卻看到了正在脫衣服的莉姆。於是像平日那樣的吵鬧就又開始了。



◀▼數次夢見拉拉被魔導士加拉姆所奪走的邦，真可憐。



▲把目光移到桌上的話，就會看到拉拉所遺留的項鍊在發光。

繼承「～突入篇」由兩部份構成

「～激鬥篇」是原封不動的承襲了前篇的系統，並由兩部份構成。而遊戲序盤是以豐富的視覺畫面及旁白所構成的冒險解謎部份。正篇則是以原野上移動及戰鬥來進行，是屬於正統的勇者鬥惡龍式RPG部分來展開的。



▲前後篇的系統完全相同

冒險解謎部份

冒險解謎部份是用指令選擇方式逐漸發展的。在這裏為了使玩家把感情能移入邦他們的世界，而混合了視覺畫面來展開遊戲。還有為了使只玩激鬥篇的人也能馬上進入狀況，也有說明前作為止所出現過的事件喔！



▲認真探索就不會迷路。

RPG部份

這個遊戲的主要重心是RPG部份。隊伍最大可到4人為止，並隨著故事的展開隊員會有替換的情況。而且在地圖上移動，若與遭遇到的敵人戰鬥會使角色成長，另外也要收集情報來解謎。當然，在故事中的要點也會有視覺畫面的表示，可以好好的享受。



▲在草原上會出現怪獸的正統RPG模式。



▲戰鬥是以自動戰鬥為主體，但並不是人工AI。



アルナムの牙

獸族十二神徒傳說

●廠商／萊特小組●發售日／94年12月22日●價格／￥8300

編輯部的話

這款遊戲是用十二生肖中的各個動物來做角色的，由於有十二個人，故每個角色的個性都很豐富，而且在劇情中所發生的各個事件也都很緊湊。另外戰鬥時的指令也很豐富，算得上是一款佳作。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

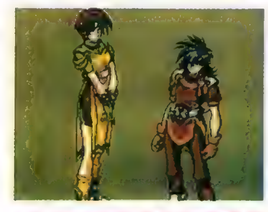
集合在馬莉安底下的十二位最強戰士

作為主要角色的「獸族」有12種族。各自對應著干支裏的十二支。主角是持有變成狗之能力的戰士肯普。

目的是從實體不明的怪物「肉叢」手中守護清都。從十二種族的代表者結集至清都的統治者馬莉安身旁開始，就正式進入遊戲了。



▲目的是守護馬莉安皇女。



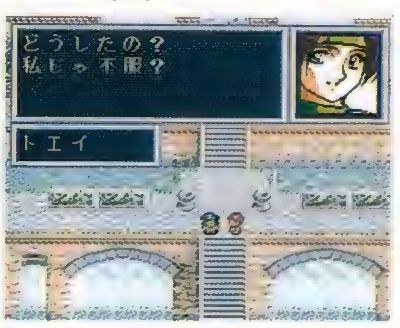
主角 戌族 肯普

純潔無邪的少年，因為過於認真而不太會與人說笑，不過其心地是很好的。但因自己的一個失誤而使得師長王犬死亡故成為戌族的代表而前往清都。

隊員的交換可達30次以上

雖然這個遊戲有12個主要角色上場，但是實際上隊伍最多只能有３人。而隊伍中肯普是一定存在的，其他的伙伴則是會隨著劇情進行而改變替換上場。

在隊伍的交替上，居然有準備了30次以上的次數。光是從隊伍的替換程度來看，這個遊戲的事件一定很多，而故事就是這些事件所組合而成的壯大劇情。



▲▶到達清都集合的肯普會與特艾組合一隊，因此可以知道隊伍並不一定是３人，也有２人的時候。

可給予大傷害的強力攻擊

這個遊戲並不是單以人類做為主要戰鬥對象的。因此在攻擊用的指令欄裏會有兩種特殊的指令，就是「獸化」和「合體」。

雖然「戦う」的指令會消費很多「氣法」，但也會使敵人受到很大的傷害。

獸化攻擊

「獸化」就是從人類變化成為野獸的攻擊。於此會依各角色的不同而使變化的野獸也不同，但是其攻擊力是人類時的兩倍左右。

還有，各角色也有各自獨特的攻擊方式。





◀▲因為可以變身為野獸，戰鬥力也會比平常強。

合體攻擊

會給予複數敵人比「獸化」更強力攻擊的必殺攻擊。這是使用兩人的力量所做出的攻擊，並會因為所組合的對手不同，威力及範圍亦不同。另外由於會消費更多的「氣法」，故不能夠多用。



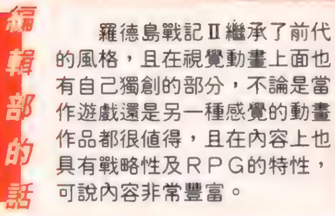
▲▶結合兩人的合體攻擊，在攻擊出現的一瞬間真是非常痛快。

ロードス島の戰記Ⅱ



羅德島戰記 Ⅱ

●廠商／哈德森●發售日／94年12月22日●價格／¥7200



羅德島戰記Ⅱ繼承了前代的風格，且在視覺動畫上面也有自己獨創的部分，不論是當作遊戲還是另一種感覺的動畫作品都很值得，且在內容上也具有戰略性及RPG的特性，可說內容非常豐富。

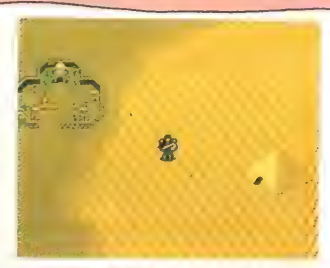
評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

以壯大的故事做爲主題的RPG

這是以小說，OVA中有名的「羅德島戰記」系列為題材的有名RPG的續篇。

玩家將化身成為主角斯帕克而與伙伴突破各式各樣的試練。

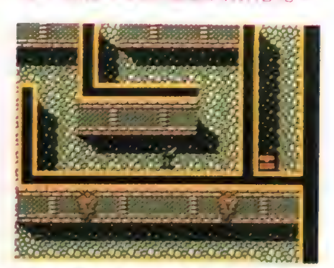
戰鬥和前作一樣，是採用戰略性的戰鬥方式，至於其他的基本系統也與前作完全一樣的繼承下來。



▲在原野畫面上會有各式各樣的地形，而在中央的是主角斯帕克。



◀具戰略性質的戰鬥

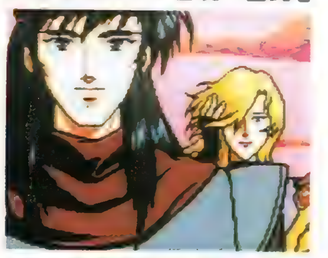


▲根據事件的不同也會有進入迷宮的情況出現。

開頭的視覺畫面也很充實

前作所出場的角色由於是與OVA相同的關係，所以像開頭之類的視覺畫面，OVA的感覺很濃厚。

但是這回的主要角色們因為沒有在OVA出現，因此各個視覺畫面都是這個遊戲原創的。如果是這個系列的愛好者的話，對於這點來說，應該是具有價值的。



▲取自開頭畫面的視覺畫面，在畫面上的是斯帕克及萊娜。

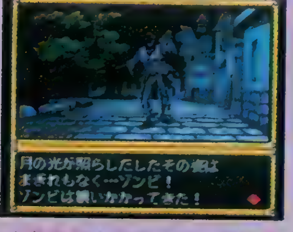


▲系列的女英雄，迪德莉特也被畫的很美。

在城鎮裡也會發生戰鬥

在城鎮裏，走到某些特定的場所，跟某些特定的人對話後，就會突然有敵人襲擊而來而轉換成戰鬥。戰鬥時的畫面也會對應到實際所在的場所來展開，有時候，像廣場的噴泉等也會成為移動時的路障。

這些戰鬥跟平時在原野畫面上的戰鬥是不同的，因為關係到重大的事件。



▲甚至陷入了[illegible]出現殭屍！什麼事都會發生



▲在[illegible]戰鬥時，椅子之類的東西會成為障礙物

描寫前作數年後的故事

從神話時代開始戰爭就從無間息過的，就是這個被詛咒的羅德島。

這個服雷姆王國是羅德島內唯一和平的國家，但因為其他發生內亂的國家來的難民急增而使治安急遽惡化。

於是該國國王便派遣見習騎士斯帕克前去調查。



▲被國王傳喚的斯帕克被命令到城町去調查狀況，由於是第一次，所以有點緊張的樣子。



▲卡修王與[illegible]斯雷，兩人在前作也曾登場過。



▲在都布雷德也有從他國流入的難民來到。

とらべら一す！傳說をぶっとせじ

勇者傳說

●廠商／勝利娛樂●發售日／94年12月29日●價格／￥8800

編輯部的話

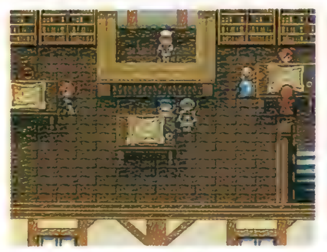
這款遊戲設計的非常有趣，本身就是一個非常有意思的鬧劇。而且在平時的畫面上，每一個角色的動作都非常誇張有趣。戰鬥時的指令也有獨特的風格，尤其是與頭目對戰的更是精彩，誠屬佳作。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■	■	■						

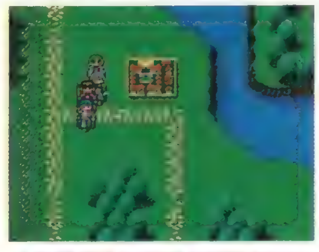
畫面角色會有著急遽動作的笑劇RPG

這個遊戲是劍士伍夫爾成為冒險者（トラベラーズ）的領導者的故事。而他的伙伴有魔導士拉艾爾，魔法劍士理查德，僧侶蘇菲亞３人。

在事件畫面及戰鬥畫面上，畫面角色會慌張的亂動是這個遊戲的特徵。整體的故事發展是以有趣的氣氛展開的，非常有意思。



▲波吉庫爾街的冒險組合。在這裏訂下冒險計畫再出發旅行。



▲在畫面上的一行人。遊戲中的移動畫面就是這樣。

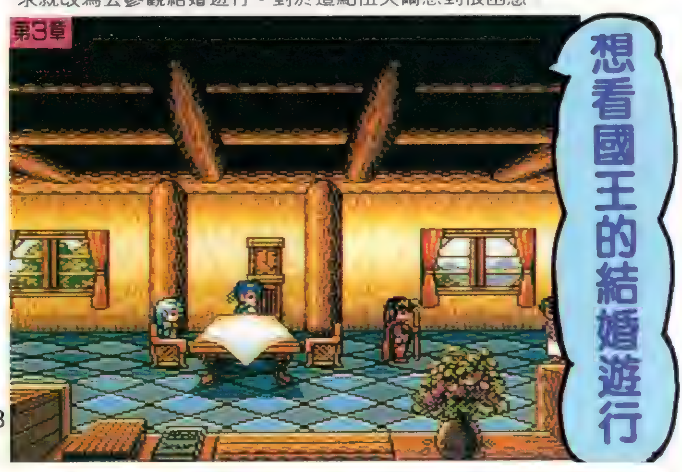
冒險旅行者來訪畫面

第一章的冒險旅行對伍夫爾他們來說只不過是單純的順路吧了！他們一行人為了要去吃海鮮而出發。

第二章是預定到伊塞滋海港城鎮去吃新鮮的海鮮，特別是最奇特的八眼螃蟹，更是受到他們的青睞。可是在這裏卻被強迫要去對付難以解決的狂龍。但是在打倒了狂龍之後，卻又因變得有名氣而想從事打擊罪惡的工作。

而第三章預定要去溫泉旅行，但是由於得知某國國王要辦結婚遊行而臨時改變計畫，之後伍夫爾一行人就又被捲入了其他事件中。

▼雖然伍夫爾與理查德想去溫泉，但由於拉艾爾他們強烈的要求就改為去參觀結婚遊行。對於這點伍夫爾感到很困惑。



想看國王的結婚遊行

有點少見的３列式戰鬥

這款遊戲是以３列來作戰鬥的。直線上可以直接攻擊的是攻擊者。做魔法等輔助攻擊的是先鋒，還有後衛。然後，每一個隊列的上、中、下之橫３列上也各有意義。如果使用直接攻擊，而敵人卻沒有與攻擊者站同一橫列的話就無法攻擊。想要變更位置時就選擇「隊列」指令就可以了。

先鋒：用魔法攻擊及防禦。雖然不能直接攻擊但是可以用弓作間接攻擊。

後衛：與先鋒沒有太大差別，但是由於距離敵人較遠，故不容易受直接攻擊。



◀像玩偶劇一樣的戰鬥畫面。

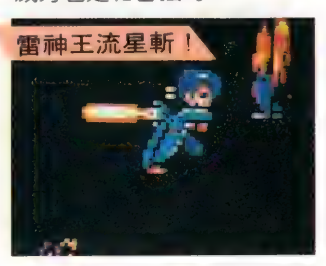
攻擊者：可以做所有攻擊的場所。這是要配給HP（HIT POINT）特別高的角色的位置。要是不這樣的話，就會受到敵人無法想像般的傷害。還有，除了特殊攻擊之外，用劍攻擊的話是不能夠攻擊在同一橫列以外的敵人。另外，在遊戲中隨時都可改變所在的位置。

伍夫爾的特殊攻擊

在戰鬥中主角伍夫爾會有２種特殊攻擊。通常的特殊攻擊是「大技攻擊」，遇到和頭目對決的時候，特殊攻擊會加上「必殺技」。不管是那一項都需要消費HP來攻擊。當然威力也是相當強的。

閃光劍！

▲伍夫爾的「大技攻擊」閃光劍。擊倒各頭目後技巧名會改變。



▲頭目對決時才能用的「必殺技」。致命的一擊就用「必殺技」吧！

空想科學世界ガリバーボーイ

空想科學世界

●廠商／哈德森●發售日／95年 5 月26日●價格／￥7800

編輯部的話

「空想科學世界」的世界是異想天開的，玩家將在魔法與科學同時存在的世界裏冒險。而為了將這個印象強烈的傳達給所有的玩家，故大量的採用了動畫下去製作，藉以提昇其想像空間的幻想。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

打開空想科學世界歷史之幕！

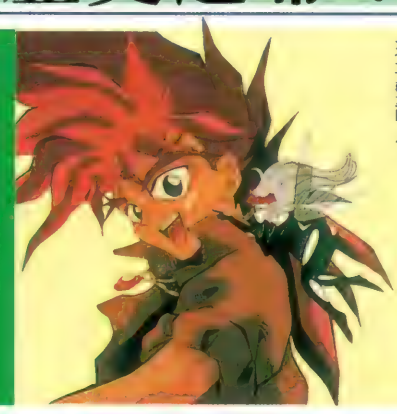
「空想科學世界」是以魔法與科學共存的世界作為遊戲的舞台。文明水平大約是在大航海時代，用船來做國與國之間的航行。遊戲的主角是威尼斯的胡鬧孩子格烈佛。在格烈佛與他的損友少年發明家愛迪生及歌女蜜絲蒂一起到世界旅行的時後，會被捲入到西班牙帝國的大陰謀之中，因而在裏頭展開各種的故事鬧劇。

戰鬥時是敵我方誰的速度快誰就先行動。因為採用了那一個角色的速度快，在同一場戰鬥中就可以比其他較慢的角色行動更多次的系統，所以用道具等方法來加速度的話一定可以使戰鬥更加有利。

另外格烈佛他們還擁有“魔法”，“發明”，“歌”的能力，這些能力可以做出比平常更特殊的攻擊。

因此玩家可活用這些能力，來做出各種特殊攻擊。

主角格列佛

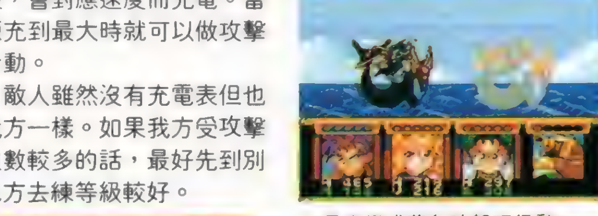


威尼斯的大富翁特斯卡尼家的長男。討厭拐彎抹角的熱血男子，經常太過粗暴而使得身體常常受傷。他的攻擊方法是用左手毆打敵人。特殊能力是用攻擊魔法和火焰，冰，閃電等魔法來攻擊敵人。

對速度快的角色有利的行動戰鬥

在戰鬥時，角色的上方有個表，會對應速度而充電。當能源充到最大時就可以做攻擊等行動。

敵人雖然沒有充電表但也和我方一樣。如果我方受攻擊的次數較多的話，最好先到別的地方去練等級較好。



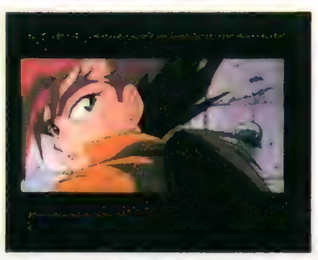
▲量表變成藍色時即可行動。



▲▶速度快的角色相對的會比速度慢的角色攻擊更多次數。

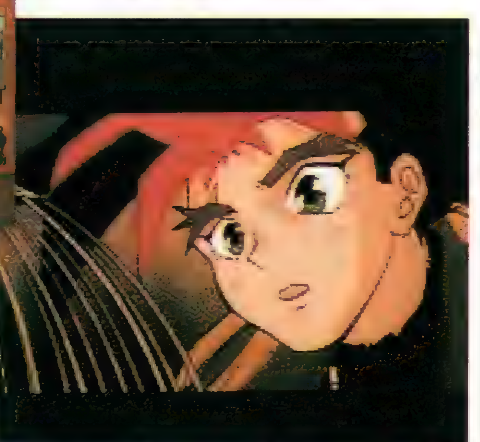
視覺畫面全都用Ｈｕ影像表示

在「空想科學世界」裏有30個以上的場合是使用Ｈｕ影像來作出有趣的動畫效果。從事件的高潮情節場面開始到若無其事的部分，都是使用卡通動畫來表現。之所以會這麼頻繁的使用，是由於Ｈｕ影像的檔案比較簡單就可以完成，這也就是Ｈｕ影像的優點。



▲會有數分鐘的時間放出動畫來做一些開場演出。





▲▶在事件畫面裏，有很多的場合會穿插像這樣的Ｈｕ影像。重要的場面會強制的用Ｈｕ影像表現。在重要的場面能以卡通動畫來讓玩家欣賞，它的效果是非常大的，可以使玩家更能投入感情。



風の傳說サナドゥⅡ

風之傳說 Ⅱ

●廠商／日本法爾康●發售日／95年6月30日●價格／￥6800

編輯部的話

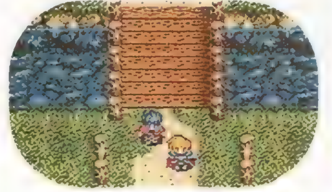
這款遊戲結合了格鬥，動作，及RPG三大特性，再加上視覺畫面的表現，實在是無懈可擊。這是日本法爾康的名作之一，相信只要有聽過這家公司的人應該不會生疏，它的作品非常豐富且有趣。

評價表	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
故事	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□

PC－E玩家所期望的系列最新作

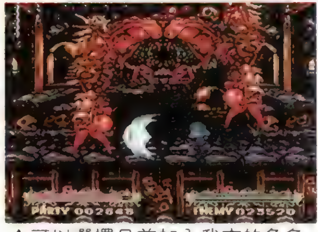
這款遊戲是在93年春天發售，而在PC－E上大受矚目屠龍劍之系列作品「風之傳說」ドゥ」的續篇。是由8章所構成的RPG，基本系統雖然與前作相同，但是在整體的表現上卻更強了。除了卡通動畫畫面之外，在原野畫面圖像上也都描繪的非常精細。還有，在戰鬥畫面上，對頭目戰鬥的整體動作性也作了很大的提昇。

頭目的攻擊模式也變得變化多端，玩家也可以根據角色的不同來輸入各種的指令以完成必殺技。



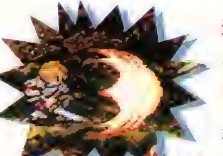
▲完全不像是PC－E的畫面，太美了，連波浪也很真實。





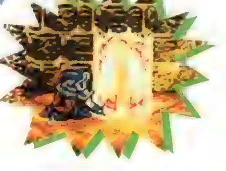
▲可以選擇目前加入我方的角色來作戰鬥。

變得多彩多姿的必殺技



魂之劍

◀從劍尖發出大形波動，就是集氣攻擊。



碎震斬

▶在自己的前方出現光柱。很帥的技巧。

以兩個視點展開的戰鬥畫面

「Ⅱ」的戰鬥分為兩個視點來進行。一個是由斜上方俯視的通常戰鬥模式，主要的攻擊模式是用身體去撞敵人。一個是與頭目戰鬥時的橫向捲軸模式。由於很類似對戰格鬥動作性質的遊戲，玩家可以玩得更痛快。在與前作最大的差異點就是在與頭目對決之前並沒有橫向動作模式的存在。但是這也是為了使對頭目戰的場面更加有迫力而省略的。



◀在到達頭目之前的橫向捲軸畫面非常可惜的已經被取消了。這也是這款遊戲的變更點之一。



◀對頭目戰的畫面。把沒有橫向捲軸畫面的部分，補強到這上面來。順帶一提的是，在畫面的背景上，有做出雙層捲軸處理，使畫面更為立體化。

從斜上方的視點



▶這就是本遊戲的通常畫面。跟小嘍囉的戰鬥就在這裏進行。此外也有充滿者把敵人打倒就會爆炸之類的視覺效果畫面。想想！把敵人打倒不也是一種享受嗎？

可以兩人同時進行!!

對頭目戰與前作一樣可以用兩人去打。但是在前作並不能選擇幫助你的伙伴，這個缺點現在已經改進了。

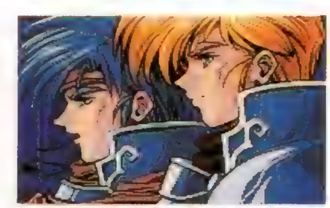
另外在「Ⅱ」裏，伙伴也可以由朋友來操作，使得難度降低了不少。（前作用裏技也可以如此）。





已經明朗化的風之傳說世界

經由主角亞力歐斯一行人的死鬥，而使得邪龍達爾丹迪斯死亡。在過了３年之後，亞力歐斯跟隨著從前的伙伴留可斯前往新大陸，而故事也就從這裏開始。在到處都有謎題而必須解決的沙那多世界裡，他們又再度出場了。



▲整篇遊戲故事的劇情起伏變化很大。

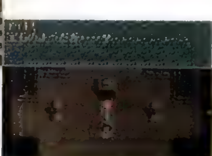


而關於屠龍劍的事

在「Ⅱ」裏，前作所殘留下來的謎會全部明朗化。從掌管世界的女神伊秀塔兒到屠龍劍為止，所有的謎都會解開，故一定要好好的看完結局喲！



◀離解開所有謎題之路還遠的很。啊～，到底何時才能…。



▶打倒各章頭目之後所得到的各色寶石。到底有什麽意義呢？



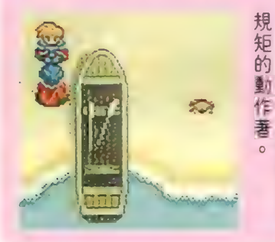


◀美麗而又聰明的女神伊秀塔兒。好像有點像誰的樣子。

在小地方也有細微的演出

在「Ⅱ」中，小地方的表現及不被注意的事物都很用心的製作。例如說，在海濱上，玩家可以看到海潮來回的拍打，而且也可看到許多棲息在海濱沙灘的生物在活動著，刻畫出了非常細微的表現。

另外連迷你角色的表情也很豐富，非常有趣喔！



◀連非常小的螃蟹也都規矩的動作著。



◀迷你角色的反應也很細緻。

要動腦筋的謎題增加了

在前作中，為了解決謎題而常常需要來來去去的跑，但是在「Ⅱ」裏，就沒有這麽麻煩，而是要在固定的地方，徹底的把所有的謎都解開後再繼續向前。還有像是隱藏在留可斯日記裏的事件道具「ハンガーソウル」之類的謎也有很多，多了更多要花腦筋的謎題，比起前作，內容變得更加的豐富。在這裏先介紹第一章的一部分謎題，要是解開了這些謎，就不會覺得後半段難了。

▲從觸礁之留可斯的船上得到了「ハンガーソウル」這顆寶石。

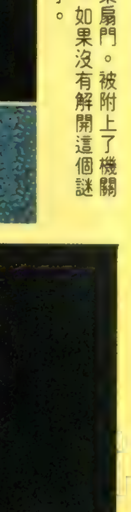


▶連接到海底的梯子。目前向不能向下爬，要是還記得某件事的話，就可順利的向下走了。



◀在迷宮深處的某扇門，被附上了機關，因而不能打開。如果沒有解開這個謎就不能再向前走了。

謎會變得更加的難!!



▶解開上面的謎就可開門的。在這扇門的後頭正等著你的是？

熱血レジェントベースボーラー

熱血棒球隊

●廠商／巴克因影視●發售日／95年 6月16日●價格／￥8900

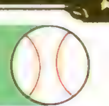
編輯部的話

這是一款棒球遊戲，但也是一款ＲＰＧ遊戲。把ＲＰＧ及棒球融合在一起的異種ＲＰＧ就是「熱血棒球隊」。雖去除了棒球遊戲的動作性，但也充實了棒球遊戲所沒有的故事性，值得玩家一試。

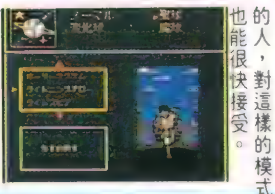
評價表										
故事	■	■	■	■	■					
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								



用棒球來戰鬥的指令戰鬥式ＲＰＧ



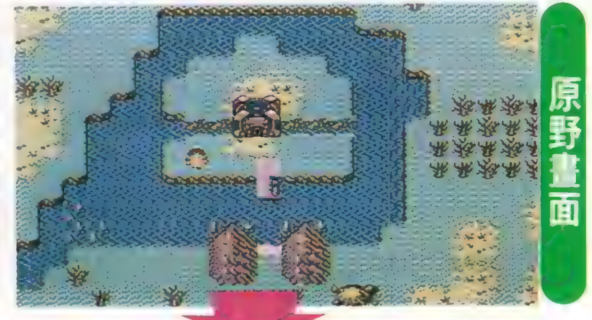
這一款「熱血棒球隊」是用棒球來取代戰鬥，以不同於平常的動作性，且具有非常高的棒球性為前提所開發出來的ＲＰＧ遊戲。遊戲中必須用戰鬥來增加經驗值並解決事件。



◀即使對棒球傷腦筋的人，對這樣的模式也能很快接受。

戰鬥上是不具動作性的棒球

在主角翔馬於原野畫面上行走時，會遭遇到使用暗黑棒球的隊伍，並且會突然出現棒球場，然後戰鬥就開始了。戰鬥模式是全隊隊員的團體戰鬥，而用指令來選擇的棒球。並輪流交換打擊與守備，當得勝後就可得到經驗值與錢。

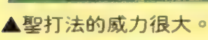


原野畫面

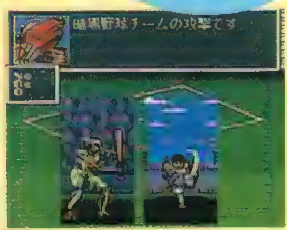
▶在廣大的原野畫面到達敵人所在地後，就會與敵人戰鬥，並採用這敵人所喜好的戰法開始。

打擊　　戰鬥　　守備





▲聖打法的威力很大。



▲確實讓敵人出局。

勝利後經驗值會增加

勝敗用削減ＨＰ來決定

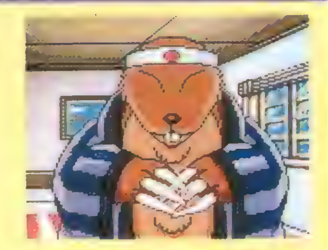
惑星棒球所採用的系統是傷害點數制之戰鬥棒球這種特殊的系統。要分出勝負的話必須使用投球技及打擊技來決定。若要減低敵人的ＨＰ，在打擊時要能擊出安打及全壘打，守備時則必須要能讓對手出局或投出好球。如此反覆進行直到哪一隊的選手全員ＨＰ減到零時，戰鬥才會結束。



▲根據失誤的種類不同，對角色的傷害程度也不同。

故事的舞台是人類所移民的行星

人類所移民的惑星是已經有奇怪的原住生物生存的地方，而人類可以用棒球來與他們交流溝通。這個星球後來被命名為“棒球”，而過著和平的日子。沒有多久，因為人們心中的邪惡而使得被封印的棒球邪神“ダーク・ベースボーラ”開始復活。為了再度封印邪神，需要找齊８位受繼神聖證明的選手，所以翔馬就出發了



▲會幫你做受傷的治療以及戰鬥的解說，是棒球星的原住民，多管閒事的歐恩族。

有很多有個性的角色喔！

在這款「熱血棒球隊」裏，會有很多個性豐富的人出場，在這裏面有個令人非常熟悉的就是主角天堂翔馬的父親天堂彈鐵。他的臉很像星〇徹。要注意看喔！



▲故事的主角。從父親那繼承了聖投手之證。

▼翔馬的父親。上代聖選手隊的投手。



▲翔馬的青梅竹馬。與翔馬一起外出旅行。

▼翔馬的宿命對手，是天才型的擊手。





典藏行動開始！
RPG小說 第七封印 單行本開始發行
定價：150元
RPG小說
第七封印
1
風之卷
❶風之卷
限量發行中
勝利小子強力連載中
七個封印禁錮 七種載舟覆舟的能量
呼荷世界的人們在封印的
解禁輪迴中感情激盪
浪漫夢幻的情節引人入勝遐思
國內首次以電腦遊戲手法製作的RPG小說

LUNAR~THE SILVER STAR

銀河之星 II

●廠商／GAME ARTS ●發售／94年12月22日●價格／¥9800

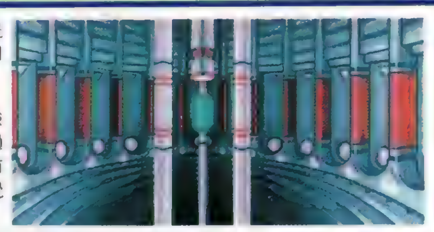
編輯部的話

本作延續上一代部份內容，繼續來解開未知之謎！並對畫面動作的處理做了改進，再加上等級能力系統的創新，使它更具典型RPG風味，對於喜愛RPG的同好們，是值得去玩一玩的遊戲！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系統	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□

徹底介紹遊戲的關鍵之處

本遊戲的舞台，是人類，捨棄了因環境污染而敗壞的大地，然後移住到月球去，繼而在月球上一位少年的冒險傳奇。雖然與前作有相同的世界舞台設定，但是時代設定較前作更未來。整個故事是從與青色之星來的少女露西亞相遇開始的，並有著黑暗之力的活動，以及要設法使主角成長來展開遊戲。在前作中廣受好評的自創戰鬥系統在這一代中仍然存在。而本次魔法系統與人物角色的等級無關，意即魔法的成長與等級無關，而是利用裝備的道具來記憶學習的一種新嘗試。另外前作中有重要地位的角色亦會再次登場，可說是對電玩迷的服務。這時新上手的玩家而言，也同樣可由新系統的導入而帶來遊戲樂趣，充分享受遊戲內容。另對執著於視覺享受的玩家而言亦是一款值得一看、享受的好遊戲。



▶中央的綠色物體不是用動畫來回轉，而是用程式來回轉。



▼露西亞的大特寫，臉部輪廓可明顯看出作過補色處理，完全不像前作的畫作有格狀的感覺。

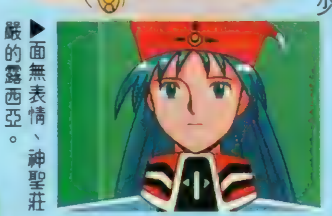
露西亞

少年西羅侵入謎般的遺跡青色之塔後，遂迷失在奇異的房間內。在房間有著一直沈睡於水晶中的少女露西亞對西羅說：「我是從青色之星來的，而人類現所居住的月球將會有很大的災難來臨。我是來此與亞爾提娜的女神相會。」然而她的真實身份到底是什麼？為何她會沈睡於青色之塔內？露西亞她就是「銀河之星」故事中所有解開神秘之謎關鍵所在！

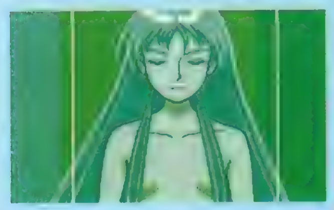
因此爲了要能去一一解開各項之謎，就必須要了解露西亞。



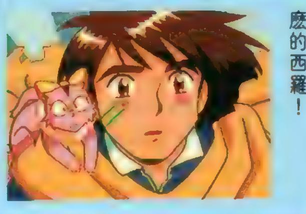
◀有著青色柔亮長髮的少女。她的真面目是？



▶面無表情、神聖莊嚴的露西亞。



▲青色之塔的房間中有一位被水晶般物體包住的少女。



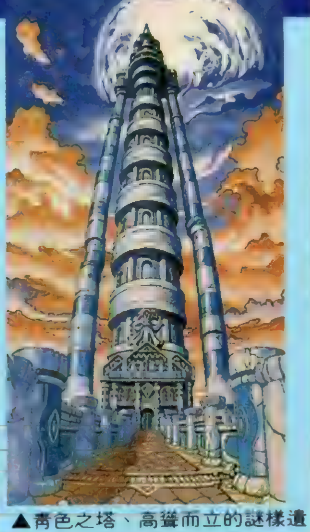
◀發呆著不知在想些什麼的西羅！

青色之星

在天空中的青色之星一直靜靜地守護月球。傳說中，青色之星是月球上人們的故鄉所在！因為從青色之星來了女神亞爾提娜而使月球一片豐盛茂綠！但是現在相信這一傳說的人是少之又少了。青色之星的真正面目何時才會明朗呢？



▶在印象插圖的背景中浮現出閃耀光芒的是青色之星！



▲青色之塔、高聳而立的謎樣遺跡，所指的似是青色之星！

增加了華麗的魔法演出

魔法上也比前作多虛幻的變化。這一次各人物除了可得經驗值外，對於魔法力的經驗值也有另外設定出來，只要能整倒敵人，這些經驗值就會增加。另一方面不同的是每個人物各擁有１～２個特殊的力量（前作中每人的魔法、技巧加量相當），只要記住學會新的魔法，此力就會上升。此時玩家亦可自由選擇要使那一種能力值上升。當然啦一般戰鬥時重視的仍是等級的上升，並可自由隨意地分配能力值的上升，實在是很人性化的系統。



▲圖片中是龍方的特殊攻擊技。不分敵我在頭上掉落巨大的鐵球給與打擊。名爲「諸刃的輪盤」。強吧！



◀蕾米娜的「火炎旋風」可產生火炎風，並由中心飛出無數火球，爲一全面性的破壞魔法。

每個角色的「技巧」都有不相同的動作

上一代角色的戰鬥畫面較這一代單調無聊。且「銀河之星Ⅱ」中一個人就用了60張以上的紙去做角色動作。當然在一般的攻擊中，魔法、技巧等方面都做了很大的改變，且戰鬥畫面也充滿了迫力。



▲在前作戰鬥畫面中，角色的直接攻擊只會咻的揮一揮劍及一些單調平常的動作，實在是有夠遜。

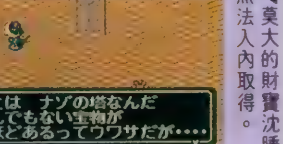


▶圖片中介紹西羅絕招飛翔劍的連砍情形。在砍殺敵人的同時，亦加上了來回跳躍的動作。

殘留在第一部的謎

在恢復和平後，與露西亞悲傷離別的結局，玩家應都會認為那並不是真正的結局，原因是無法明瞭的謎還剩下了好幾個。

例如像星龍之塔，在那裡應有隱藏著大量的財寶才是，但是卻不能進入塔內，還有在青色之塔的入口處可以看見有一龍的雕像等等諸如此類的謎，都在上一代中殘留下來。正等著你去破解。





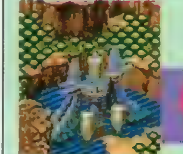
◀莫大的財寶沈睡於其中，但是卻無法入內取得。



攻略流程圖

重點１ 在龍の遺跡，得到龍的左眼！

重點２ 在いにしえの塔得到龍的右眼！



重點３ 進入星龍之塔

隊伍在過關之後？

接下來所在意的是，冒險同伴的結局。在打倒最後頭目之後，就各自回到自己的故鄉。雖然在結局畫面中有稍微介紹一下，但仍嫌不夠完整。



◀蕾米娜幸福悠閒的過著每一天。



◀龍方與馬溫利有情人終成眷屬。



◀可是，西羅真的能幸福嗎？

4：LEVEL47　23時間18分
内蔵バックアップRAM

▲像這樣子的悲傷結局是無法令人滿意的。故在回到開頭畫面時，不要考慮按下繼續的畫面，去解開剩下的謎！



ドラゴンスレイヤー—英雄傳說 II

英雄傳說 II

●廠商／SEGA　●發售日／95年1月20日　●價格／￥8800

編輯部的話

塞里歐斯他們打倒破壞神以來的二十年，都一直過著和平的日子。這是一款有完整內容的RPG遊戲！主角為前I代主角的兒子，對於玩過一代的玩家應該是很熟悉的。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

完全解開前作之謎的故事完結篇！

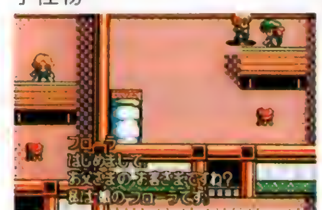
本遊戲是MD在93年10月發售的「屠龍記～英雄傳說」之第II代作品。總共有8章，為一重視故事性的RPG。跟前作相同的是MD版的人物較其它機種為大，畫面上的設計也大幅度的重新編輯。並可做移動速度設定，或是不表示出其狀態畫面也可以。



▲序章裡亞特拉斯的目的是送達國王的親筆信。

與同伴們共同在各國展開冒險

故事是從I代二十年後伊塞爾哈薩開始的，這一回的主角是上一代的主角塞里歐斯之子亞特拉斯。亞特拉斯為了要得到各種知識學問而外出旅行各國。此時，世界各地卻出現了怪物。



▲旅途中與同伴相遇，展開全隊4人的冒險之旅。



前作中的角色也會登場

像在前作裡的重要角色塞里歐斯、蓋爾、呂南等人也會登場，雖然不能加入成為伙伴，不過卻對亞特拉斯的旅程有相當大的助益。



解開龍之卵的謎！

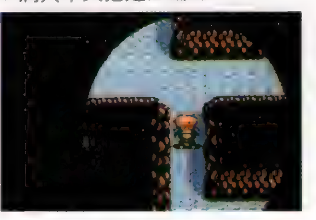
爲衆人所崇拜的龍之卵會發出紅色的光芒，之後會陸續的有怪獸出現。而亞特拉斯的目的、即是要去查明其原因。隨著故事的進行，對於大量怪獸的發生原因，女神菲蕾亞的秘密、龍之卵的謎、以及地下的人們等都將會逐一明朗。



▲圖上亞特拉斯上方的龍之卵在遊戲的後半段便可進入其中。



▼洞穴中火把是必備的。

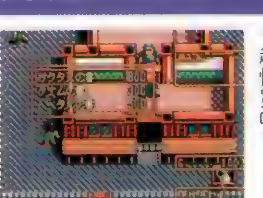


▲事件的數目較前作增加了許多。這裡是海賊的大本營。

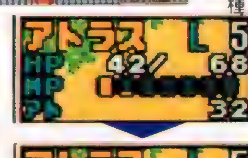


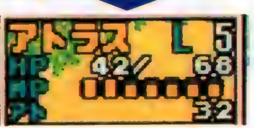
從前作中新增的魔法系統

英雄傳說II代中有著特殊的魔法系統。在店中買咒文書可使咒文回復，如此才能使用咒文。而各人物的魔法力最多有7個格數，並能記得7種魔法。一旦使用過魔法後，格數就會減少，在經過一段時間後才慢慢地回復，要到那時才能再次的使用咒文。



◀咒文書全部有21種。趕快買吧！







▶在原野畫面上做回復魔法格數的工作。



大封神傳

大封神傳

●廠商／勝利娛樂　●發售日／95年２月24日　●價格／￥6800

編輯部的話

本遊戲是以中國的小說「封神榜」為基礎來架構。主角是大家所熟悉的「姜太公」！其畫面常以動畫方式表現，在ＢＧＭ上又可自行選取，其戰鬥的速度也可自行設定，故事內容就更不用多說啦！

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

連接４個世界的壯大中國風ＲＰＧ！

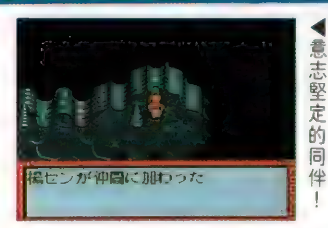
在中國有「西遊記」、「三國演義」及與之並列的「封神榜」三大奇書。本作的世界觀及登場人物就是取材自「封神榜」。主角太公望（姜太公）為了把施行惡政的暴君紂王封入神界裡，而旅行下界、仙界、天竺、天界這四個世界的一款冒險性遊戲。



▲冒險於４個世界！

具有戲劇故事般的開場畫面！

這個遊戲最大特徵就是在遊戲中隨時可見動畫般的畫面。這一類動畫畫面除了在與同伴相會時外，在其它重要事件中也會插入其中以增加視覺效果。在這些畫面中都有著與遊戲過程重大的關係，所以千萬不可任意跳過這些畫面，否則會錯失掉精采演出喔！



◀意志堅定的同伴！



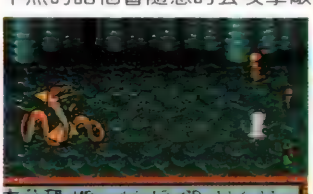
▲事件發生時的視覺享受！



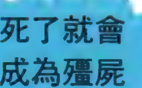
▶伙伴都具有責任感！

不可鬆懈啊！半自動戰鬥

戰鬥的畫面是橫向式畫面，此時輸入指令就可使用仙術、道具等來展開攻擊。所謂半自動的戰鬥方式就是在同伴閃出白光時就要對隊友下指令，不然的話他會隨意的去攻擊敵人。而這個閃光的時間可以自由的設定。麻煩的時候就用快速的自動戰鬥狀態，想仔細戰鬥時設定慢一點也可以。其他還有被稱之為秘技的特殊攻擊及說明敵人的指令。



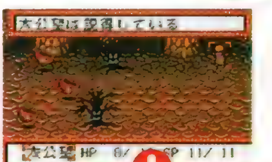
▲在我方隊友閃現白光的同時就快決定指令！





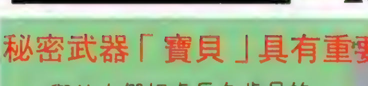
▶一不小心死掉了！就會像殭屍一樣跳來跳去的！

▲敵人全是中國式的妖怪。



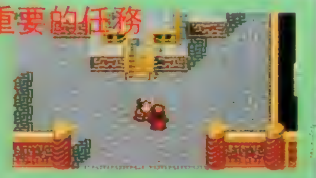


▶成功後敵人即會退去。



秘密武器「寶貝」具有重要的任務

與仙人們相處長久歲月的秘密武器「寶貝」在戰鬥中可發揮強大的效果！但是這個武器使用的效果則是由誰來使用決定！如果使用人無法使用的話，對於敵人是完全沒有效果的！要解決事件時，很多重要的寶物是不可欠缺的。像寶貝這寶物就必須要跟不知何處的仙人借到才可。



選擇音效

一開始時將Ａ鈕與開始鍵同時按下，就會出現選擇音樂的畫面。此時，用方向鍵來選擇想要聽的音樂曲目，然後再按下Ａ鈕就可開始。全部共有99首音樂可以在遊戲中任意換曲來聆聽喔！



◁遊戲中的音樂有99首！

サージングオーラ

怒濤驚魂記

●廠商／SEGA　●發售日／96年３月17日　●價格／￥8800

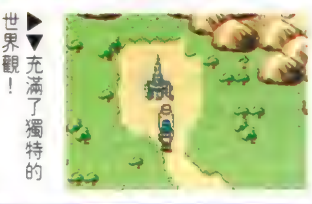
編輯部的話

這是一款相當典型的RPG遊戲，其畫面上是請了有名的插畫家來擔任設計以增加圖面上的精緻度。而故事內容則以典型的王子打倒魔王為整體架構。對於喜歡真實性戰鬥的玩家不妨一試。

評價表	
故事	■■■■□□□□□□
系統	■■■■□□□□□□
畫面	■■■■□□□□□□
難度	■■■□□□□□□□
保存	■■■□□□□□□□

以善用咒法之戰鬥方法為主的RPG

「怒濤驚魂記」這款RPG遊戲的故事舞台是在廣大的異世界中。遊戲中的角色設定及插圖等是由在動畫、小說界有名的插畫家：いのまたむつみ氏來擔任執行製作的！



▶▼充滿了獨特的世界觀！

此外遊戲的世界裡相當於魔法的咒法在攻擊敵人的方法風格上也有相當大的改變！玩家最多可組成３人隊伍來進行冒險，繼而通過途中的各道艱難關卡，朝未知的異世界前進。



需花費時間來完成攻擊的戰鬥

這個遊戲的特徵就是會真實的表現出與敵人戰鬥所需的時間。而這一點有選擇指令與執行指令的時間間隔存在。所以會讓人感到有點棘手的感覺，例如在唸出咒文後，在咒文還未完成之時，敵人就可以趁機攻擊等等，這都比用劍士攻擊還來得更加費時。



▲畫面的中央就是主角在唱唸咒文時的一些咒文。

▼方格顏色變綠就是攻擊時！





◀落石的咒文！サングバラン。

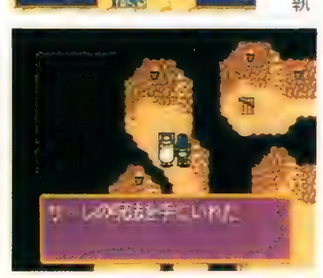
令新手也感到容易的正統式設計！

遊戲是在俯視下的畫面中進行，而玩家執行指令的方式是在圖框內用框格來選取決定。主角所使用的咒法可從開寶箱時得到或從咒法店買得！另外咒法的種類也增加了很多。是一款典型的RPG遊戲！

◀在方格內選擇所要執行的指令。



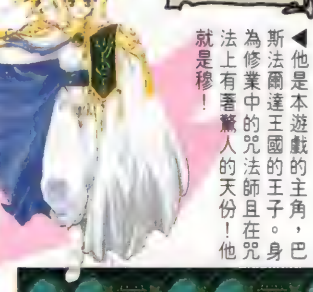
▲在俯視畫面的２Ｄ式原野上進行搜索！



▲咒法除了可以在咒法店買到外，亦可從寶箱上獲得！

和平世界的結束

巴斯法爾達王國為了迎接建國20週年而舉行盛大的典禮。但就在此時突然有大量的怪物侵入破壞王國！原來是黑暗咒法師魯費特想要得到巴斯法爾達王國的神密咒法典！為了保衛咒法典，王子穆必須將暗黑咒法師徹底打倒才行！



穆

◀他是本遊戲的主角，巴斯法爾達王國的王子。身為修業中的咒法師且在咒法上有著驚人的天份！他就是穆！









アナザ・バイブル

女神轉生外傳

●廠商／亞特拉斯　●發售日／95年3月3日　●價格／￥5500

編輯部的話

本遊戲的人物十分地生動可愛、活力四射。再加上結交人類伙伴與魔獸伙伴的系統，讓人覺得真實而且親切。對於魔獸伙伴的選擇，因為必須經過事前的思考及篩選，故可考驗你選擇結交朋友的判斷力。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

可培育魔獸的RPG!!

活潑可愛的人物們活力四射的模擬RPG終於在GB上登場與大家見面了喲！

只要你能夠符合每一關中所設定的條件（將敵人全數消滅、取得寶物等）就可以順利過關了。順利通過全部的20面地圖是本遊戲的主要目的哦！

▲除了主角、女主角之外，尚可呼喚出最多10位伙伴及魔獸。

【有大家熟悉的仲魔系統】

本遊戲的特徵是採用了在「女神轉生」及「魔神轉生」系列中相當有名的〝仲魔系統〞。女主角畢蒂雅可以使用特殊能力〝誘惑的視線〞與魔獸交談，並且使牠們成為自己的〝仲魔〞哦!!不過，各種族的魔獸中只有一位能成為〝仲魔〞而已，所以在選擇自己的仲魔時要多加小心。

以〝誘惑人的視線〞作成魔獸伙伴



▲女主角畢蒂雅具有和魔獸結交成好朋友的一項特殊能力哦！

仲魔強化

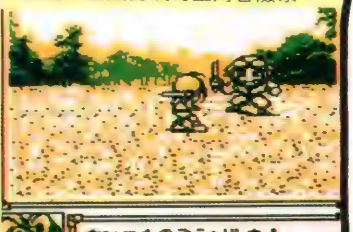
◀▼鍛鍊仲魔提昇牠們的能力使之進化。

能力提昇的話就可以進化!!

故事內容

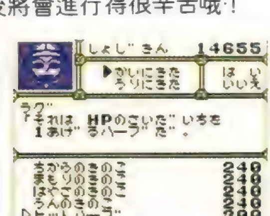
綠意盎然的大陸格拉納斯中有人類及魔獸這2種族群共同生存著。但是還有另一個奪去魔獸理性的煽動組織在這塊陸地上。並於滿月之夜進行煽動工作。

▼充滿正義與勇氣的主角冒險家。



在街上收集情報

在戰鬥地圖的間隔之間都有鄉鎮及村落。在這裡可以收集情報並且結交朋友，另外亦可在這收集戰鬥必備的道具。如果你在這裡時疏於這些工作，之後將會進行得很辛苦哦！



▲販賣各式各樣道具的鄉鎮便利商店店主人拉古。



◀▼交談之後就能夠結交成為伙伴，在展開話題結交成伙伴之前還有很多事要做。

▼不要疏於收集各項重要情報。



使魔獸變成好伙伴

使魔獸成為自己的伙伴的方法，除了畢蒂雅的特殊能力之外別無他法了。在這裡有一點必須注意哦！同種族的魔獸不能同時有2位成為自己的伙伴。例如：如果和天馬成為伙伴的時候，就不能同時和格里佛恩或卡爾達結交成伙伴。所以，在結交魔獸伙伴時，就必須要經過審慎的考慮才行。



▶如果畢蒂雅使用她的特殊能力「誘惑的言詞」的話，就可以使魔獸加入伙伴的行列。



ONI V 隠忍を継ぐ者

隱忍傳說V

●廠商／帕布雷斯特　●發售日／1995年３月24日　●價格／￥4980

編輯部的話

本遊戲系列已堂堂推出了第５代作品，由此可見其受歡迎的程度。而即使在ＧＢ上，畫面雖小但戰鬥感仍十分具有魄力。人物又多又具故事性，可以稱得上是大彙總了。喜愛ＲＰＧ的玩家們千萬別錯過！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
難度	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□

演出陣容更加充實的隱忍傳說V！

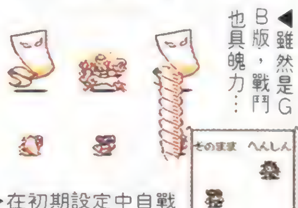


本作是在過去與未來之間穿梭？

這次，敵方戰鬥效果更加強了，戰鬥場面更加壯觀了。系統方面並無太大的變更，可以指定戰鬥時的初期設定來進行精彩激烈的戰鬥活動哦！

系統的使用十分簡單！太帥了！

繼承忍者（鬼）的血統的人們與罪惡交戰的第５代ＲＰＧ中，隱忍的子孫琥金丸超越時空回到過去的世界，並與前作的人物們一起進行大冒險。



◀雖然是ＧＢ版，戰鬥也具魄力：

▶在初期設定中自戰鬥的最初變為隱忍形態的戰鬥功能。

超越時空回到過去！

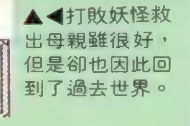
在這個世界中某項邪惡的東西復活了。繼承了隱忍之血統的琥金丸救出了被妖怪擄去的母親，卻也因敵人的力量而進入了過去的世界。到底要如何回到未來拯救這個世界呢？



▼16歲的琥金丸具隱忍血統。

▼女主角伽羅。





▲◀打敗妖怪救出母親雖很好，但是卻也因此回到了過去世界。

歷代的主角們登場了！



▼常葉丸。第３代的主角。當時距今已有８年了。可變身羅紅童子。

▼音鬼丸。是天地丸的妹妹琴音的兒子。自遊戲中段會成為伙伴。

▲琥金丸為本作的主角。是高野丸的子孫。可以變身為３種姿態哦！

▲天地丸是本遊戲系列中的最佳男主角。可以變身為魔封童子哦！



◀在戰鬥中選擇"變身"主角可以轉變形態哦！

◀變身中無法使用術法，所以變身前要先評估。

雲之杖

在遊戲中間部份，只要解決了在異次元中所發生的事件就可以回到原來的世界並且可以再次回到異次元哦！此外，和反桐山頂上的仙人交談的話，就可以得到一個可以利用來逃脫洞窟的道具，名稱是「雲之杖」。

隱匿召喚

利用向藝能之神借來的「不可思議的壺」向王公貴族們表演完畢之後，必須再將「不可思議的壺」還給藝能之神哦！如此一來，就可以得到名為「妖怪變換」的隱匿召喚。可以將妖怪變成道具的特殊工具哦！

魔法陣グルグル

魔法陣

●廠商／達卡拉　●發售日／95年４月28日　●價格／￥3980

編輯部的話

本遊戲的內容夠豐富了吧！各式各樣的迷你小遊戲到處等著你接受挑戰，可以滿足玩家們喜歡變化的好奇哦！再加上可愛的尼克及可可莉組合起來的逗趣搭配，更讓人不時地露出笑容來。趕快加入吧！

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■							
難度	■	■								
保存	■	■	■							

尼克與可可莉的魔法陣大冒險

在漫畫及動畫中大受歡迎的勇者尼克以及魔法師可可莉的逗趣組合在ＲＰＧ中活力登場囉！順著故事的發展，分為與敵人進行迷你小遊戲的對決之故事模式，以及選出自己喜歡的迷你遊戲模式２種類。一面收集情報、與敵人比接字遊戲或拼圖對決，一面在大陸的城堡或洞窟中冒險，並且打敗住在諾可基利山魔王手下卡西基哥爾德，贏得勝利吧！



◀與原作相同的人物會出現，會話場面。

好玩的迷你遊戲很多！

使用SUPER-GAMEBOY，就可以２個人一起進行迷你小遊戲的對戰了哦！遊戲內容雖然單純易懂，但是進行起來你將會發現別具深奧之處。以迷你小遊戲模式進行時，可以設定難易度或者增加可以反覆進行的回數哦！除了這裡所介紹的內容之外，另外還還有在轉動的靶子上進行投擲的〝套圈遊戲〞，在浮在激流的岩石上跳躍進入對岸的門內的〝跳越激流〞等，全部共有10種不同的迷你小遊戲等著你來玩。



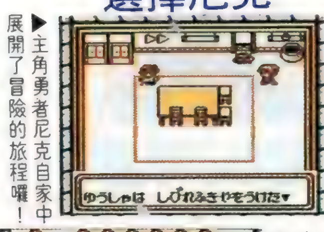
▼即使是個小小的迷你遊戲就也已經很夠看的了。也可以和朋友進行對戰。

▲在故事進行中，隨時都可以接受迷你小遊戲的挑戰。大膽地參加挑戰吧！

尼克與可可莉，二選一？

為了討伐大魔王，尼克與可可莉踏上了冒險的旅程。最初必須選其中一人開始展開冒險之旅，但是隨著與村人的對話，以及對敵人進行迷你小遊戲的對決，故事則會演變為由２人一起進行冒險之旅哦！與敵人的迷你小遊戲對決中，要注意生命值（ＨＰ）以及可連續次數（ＭＰ）的殘餘值。

選擇尼克

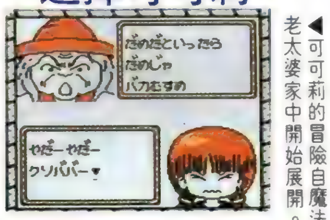


▶主角勇者尼克自家中展開了冒險的旅程囉！

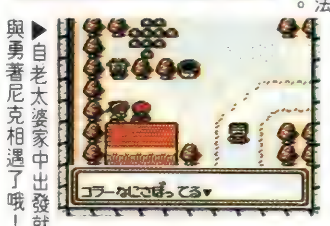


◀一出了村子的地圖畫面，發現了奇怪城堡!!



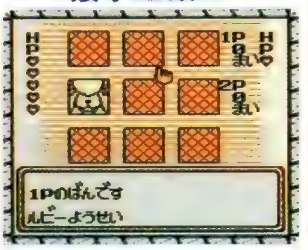


◀可可莉的冒險自魔法老太婆家中開始展開。



▶自老太婆家中出發就與勇者尼克相遇了哦！

接字遊戲王



▲翻開題目進行接字遊戲。接得下去的話就可一直翻題目。

搶先遊戲



▲自各題目中找出指是的一張。比對手更早發現的話就ＯＫ了。

赤ずきんチャチャ

小紅帽

●廠商／多米　●發售日／95年4月28日　●價格／¥3900

編輯部的話

這是一個美麗又奇幻的世界，人物可愛逗趣，故事種類也多，不像一般的RPG故事內容為單一的。所以喜愛RPG的玩家們一定可以玩得很盡興，甚至會愛不釋手哦！趕快加入我們，發現其中魅力吧！

評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■								

在漫畫及卡通中廣受大家喜愛的「小紅帽」，登場的角色們活力四射的RPG來了。

本遊戲採用了可以自巧巧及利亞等6人中，選擇出主角的複合系統。所以，即使是相同的內容，也會因為選擇的差異使得故事呈現出不同的變化喲！此外，還可以藉由抽籤來決定伙伴，會話也會變化。

令人喜愛的故事種類全部共有6種。搜尋魔幻蘑菇，打擊怪獸等豐富多變的故事對話，是由亂數來決定的！如果多玩幾次的話，一定可以每一項都遇得到的。努力地試試吧！



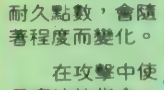
故事內容

向世界第一的大魔法師拜師習藝的巧巧與狼少年（？）利亞，以及魔法師多羅席的弟子3人，展開了各式各樣的冒險歷程，冒險中充滿了許多不可思議的事件。在動畫中，巧巧甚至還可以變身成為賽伊恩亞蘿哦！很神奇吧！



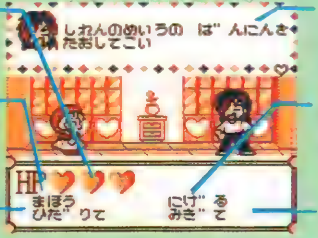
▲一開始的畫面，充分地呈現出巧巧等人物所居住的奇幻世界哦！

遊戲人物的耐久點數，會隨著程度而變化。



在攻擊中使用魔法的指令，可以召喚某物。

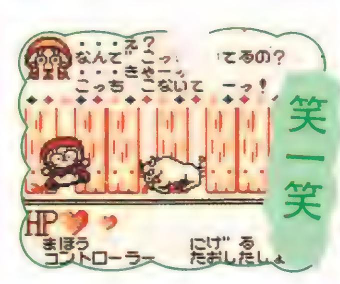
使用左手的道具時所採用的指令是這個哦！



會話時人物的表情以及表示會話的視窗。

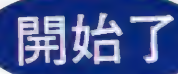
對手強勁時可以藉由機關逃走的一種指令。

為了使用右手的道具時所採用的一種指令。





以較高的分數贏得畢業証書



故事架構由選擇人物、決定對話、情報收集以及冒險所構成。如果無法在7天以內解決已經決定好了的課題，就無法畢業。可以畢業的話，完成課題的日數將會決定得分哦！

過關令人感動

為了在有效時限內取得畢業證書，而與校長會面，如此一來就可得到記載分數的畢業證書了。

先進行選擇

自6位人物中選出參加冒險的人物以及伙伴，進入挑戰吧！

▼由誰擔任主角的角色？



收集情報

一開始先在莎拉拉校園內走動，收集對冒險有益消息。



迷宮探險以及戰鬥

跨越各式各樣不同的障礙取得一張證明畢業的證書吧！



▲▶一路上會有許多寶物等著(...)還有機(...)

結果…



◀什麼？居然只得



魔法騎士レイアース

魔法騎士

●廠商／多米　●發售日／95年6月2日　●價格／¥4500

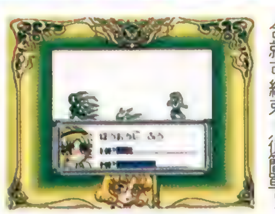
編輯部的話

本遊戲以3位可愛、活力奔放的中學女學生為主角，展開了一連串的故事。3位女主角各自有其獨特的個性及拿手的本領，無論選擇那一位，都不會使故事變得比較遜色。喜愛RPG的玩家，加入她們！

評價表										
故事	■	■	■	■	■	□	□	□	□	□
系統	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
畫面	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
難度	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□

由可愛的女孩子們所主演的愉快氣氛RPG！

以3位可愛的中學女學生為中心，拯救異世界「賽菲羅」，魅力四射的動畫「魔法騎士」終於以RPG遊戲在GB登場了！為了讓各位玩家更能夠體會本遊戲獨特且愉快的氣氛，製作者特別有了非常易於進行遊戲，難度不高的設計哦！即使你是那種喜歡本遊戲卻又不善於進行RPG玩家，也能夠玩得十分盡興，感受到本遊戲的魅力所在哦！



◀戰鬥只要1、2回合就可結束，很簡單！



摩可娜

創師普雷西亞所創造之奇妙生物。



完全是

獅堂光

住在東京，活潑動人的中學2年級女學生，最喜歡吃的食物就是冰淇淋。自小便學習劍道，所以，劍術攻擊可以說是她最拿手的本事了。此外，她還會使用火焰的魔法哦！是位才能很高的女子。



大家熟悉的

龍咲海

就讀大小姐念的女中的中學2年級女學生，看起來像是一位任性驕縱的大小姐，但是實際上卻是一位十分體貼，替朋友設想週到的女孩哦！參加了西洋劍社所以擅長劍，會使用水魔法。



3人組！

鳳凰寺風

14歲的中學2年級學生。最喜歡吃河豚生魚片的奢侈（？）女孩子，第一眼看起來很安靜文雅，實際上卻是一位戰略家，會發出相當敏銳的言行舉止。一般使用弓箭來戰鬥，但也會使用風的魔法哦！

不知不覺地進入畫中…3人不可思議冒險開始！

某日，3人在迷失的森林中被神官薩加特的陷阱困住，各自被關進不同的畫中的世界了，遊戲就從這裡開始了哦！你的目的就是使她們都能自畫中的世界逃脫出來。順便告訴你，你所要解救的人並無一定的順序，可以從光風海的其中任何一位開始你的任務。

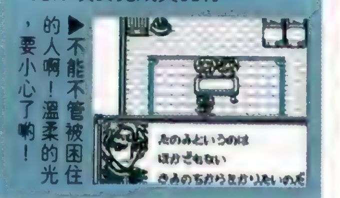
音效測試

在標題畫面按32次選擇鈕



獅堂光上場時

光所進入的地方，是個有翼族所居住的鄉鎮。這長期以來爲魔物所苦的村，拜訪光擊退魔物，光必須要完成其託付。



▶不能不管被困住的人啊！溫柔的光要小心了喲！

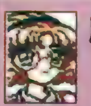


龍咲海上場時

海所進入的地方是個茂盛的森林。海在那裡遇見一群說著奇怪話的兔子！為了找到出口，海只好進入大樹中一探究竟！

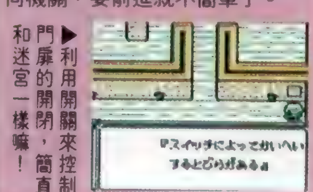


▶出口似乎藏在一棵名為長老的大樹之中。找找看吧！



鳳凰寺風上場時

風所進入的地方是一個迷宮似的城之城頂。看來應該是往下走才正確，但有些階梯卻設有不同機關，要前進就不簡單了。



▶利用開關來控制門扉的開閉，簡直和迷宮一樣嘛！

おどき話大戰

童話大戰

●廠商／四次元　●發售日／95年8月4日　●價格／¥4900

編輯部的話

本遊戲的構想十分地新奇有趣。衆惡鬼們居然也會不滿意自己所扮演的角色而大肆修改故事的內容，使得衆主角們受困於童話世界之中。這樣的情景，各位熟讀各種童話的玩家可曾想像過？

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■								
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								

讓被竄改的童話回復原狀！

只要是日本人就一定會知道的童話世界終於登上了RPG的舞台了!!實在令人高興。

在金太郎、桃太郎、一寸法師等人活躍的和平童話世界中起了不尋常的變化！對總是扮演壞人角色感到不滿的衆鬼們，為了符合自己期盼而修改了故事的內容。童話中的主角們各自受到了慘痛過分的待遇，為了幫助這些主角而加入的伙伴們，努力地擊退衆鬼！

故事的開始

在童話世界中，總是扮演壞人角色的衆鬼們，對自己所飾演的角色感到十分氣憤。也一直思考著，有一天一定要將童話世界納為己有才行…。某日，少年讀了〝金太郎〞，內容竟變成鬼怪擊敗金太郎。少年正覺不可思議之時，從書中出現小熊告訴他：「童話世界發生了大變化了！」並且將這位少年牽引進入了書中的世界，故事就由此開始。



▲啊！發現寶物了。無論何時，發現寶箱都是一件令人愉快的事情。



▼在RPG中，收集情報是很重要的事哦！一字也不能聽漏，注意！

自以前就很熟悉的伙伴



為大家介紹童話中的各位主角，他們都會使用充分表現自己特徵的特殊攻擊哦！如果各自解決了他們的問題就可作朋友！

主角

讀了〝金太郎〞之後，為使童話回復原狀而被帶到童話世界的少年。特殊攻擊是跳躍。

金太郎

被搶走大板斧而被俘，特殊攻擊則是巨掌攻擊。

桃太郎

被家臣的狗、猿以及雉雞拋棄的人。特殊攻擊也是跳躍哦！

駝子老人

駝子老人。十分具有謀略能力。以道具屋主人的身份登場。

協助性角色　かぐや

可以使HP值減少及在戰鬥中受傷伙伴恢復，住在竹叢。

浦島

海龜不來就無法使故事進行下去而被困，特殊攻擊是撞擊攻擊。

極力戰鬥擊退邪惡鬼怪！

在「童話大戰」中的戰鬥指令共有3個種類，一般攻擊、特殊攻擊以及團體戰3種。特殊攻擊可提高閃避率，而且可同時發出反擊，擊中的話可以給予敵人致命的傷害哦！團體戰是由敵我雙方，所有的成員一同加入戰鬥，與大家採用一般攻擊具有相同的效果。當玩家不知道該用何種指令進行戰鬥的時候，可以使用調查指令，調查雙方狀況再重新作戰。

◀調查敵我方的狀況後再作戰



▲特殊攻擊的錯失率雖然高但威力還是很驚人的。可發揮功效。

ロイアルストーニ～開かれし時の扉

聖光戰士

●廠商／SEGA●發售日／95年 2月24日●價格／￥4800

編輯部的話

這是款ＳＲＰＧ遊戲，因此它擁有許多ＳＬＧ的要素。不過，本遊戲比較值得拿出來一提的是，它的幾個新系統，如能力隱藏、說服怪物加入伙伴，以及使用魔法無ＭＰ限制等，都做得相當好。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■							
難度	■	■	■							
保存	■	■								

充滿新要素和新趣味的SRPG遊戲

本遊戲含有ＳＬＧ的要素，因此喜歡戰略的玩家不要錯過了。基本上，本遊戲的操作系統是以移動棋子的方式進行，因此即使是一些初入門的玩家，也能很快的進入狀況。此外，本遊戲有多項革新系統。

前部作品



◀這是以前的另外一部作品。



▲角色的圖像是由名家精心繪製，因此看起來格外地有特色。

▲本遊戲具有許多ＲＰＧ的要素。例如，村鎮和經驗值等。

STORY

在一個被稱為安塞利亞的大陸上，有分為信仰光之神聖達爾庫斯的４個國家，和信仰邪神迪諾恩的帕羅蒂西亞帝國這２派。

邪神迪諾恩為了要控制整個安塞利亞大陸，於是便率領帕羅蒂西亞帝國軍向其他４國發動侵攻。由於信仰光之神的４個國家分別有土、水、火、風等４種魔法石的保護，因此一時之間帝國軍無法馬上攻下。就這樣戰爭持續達100年之後，信仰光之神的國家逐漸佔居上風。而在1000年後，原本應該被消滅的邪神迪諾恩，又再度捲土重來。恰巧生於這個時代的一名少女依娃，也被捲入往後的戰爭之中…。



◀光之神聖達爾庫斯很關心這名少女。

▶這個女孩和以前漫長的戰爭歷史有關？

九月姬設計的角色們

本遊戲的人物角色相當富有個性，而且經由名家指導所描繪出的圖像也相當華麗多彩。雖然在此只為玩家們介紹４位登場人物，但事實上本遊戲的登場人物多達40個以上。其他角色的圖像會是什麼樣子呢？



巴特姆將軍

▶基爾國的將軍，他和依娃所居住的國家互相對立。

依娃

◀主角。在她很小的時候雙親就去世了，18歲之騎士。

可可特

▶來到人間的天使，依娃的伙伴。

聖達爾庫斯

◀光之神。他會暗中幫助依娃解決困難。

CSEGA

令人愉快的新系統

本遊戲除了一般正統派ＳＬＧ要素之外，另外還擁有數項獨特的系統。這些獨特的系統，使得本遊戲的趣味大增，以下就簡單地為玩家們介紹一下。

獨特系統之１是，當敵我雙方進入戰鬥時，若雙方沒有向對手進行攻擊，那麼有關於對手的資料就不會出現在畫面上。獨特系統之２是，在戰場上可使怪物成為伙伴。另外的最後一項系統是，魔法使用無ＭＰ限制。

其1　能力隱藏

▲未攻擊前是此種狀態。

▼攻擊之後就變成這樣了。



其3　說服怪物



其2　無MP限制

◀在魔法屋之中可以買到各角色所使用的魔法。

▶使用魔法不會有ＭＰ限制。

シルヴァンテイル

天堂樂園

●廠商／SEGA●發售日／95年1月27日●價格／￥5500



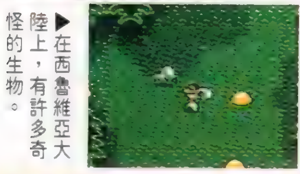
編輯部的話

這款動作RPG最吸引人注目的地方，應該就是它的變身系統。利用這種變身系統，玩家可將一種名為西特的生命體，變化成各式各樣的形態。如此一來，主角的動作也會變得極有變化了。

評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■						
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■								

玩家期望的動作RPG登場

在一個名叫西魯維亞的大陸上，某日因為某種異變，而使得大陸陷入危機。於是，本遊戲的主角決定找出異變的原因，以便使大陸恢復往日的風貌。主角他會成功嗎？



◀就是這道奇異的光芒，引導主角展開旅程。

▶在西魯維亞大陸上，有許多奇怪的生物。



▲在地下迷宮中會有許多的機關陷阱，因此要小心前進才行。

劇情簡介

在西魯維亞大陸上有棵千年的大樹。這棵大樹從以前開始就一直守護著人們。不過，有一天，在大樹的樹頂上發出了奇異的光芒。看到這個奇異現象的主角，基於好奇心便爬到大樹上加以查看。結果，在此發生了一件奇妙的事。主角因為這件奇妙的事，而展開了旅程。

本作的動作特色

在動作RPG遊戲中，角色的動作，可以說是最令人注目的一項重點。因為角色動作的好壞，直接影響到遊戲的有趣與否。本遊戲在這方面的表現也相當不錯哦。在下面的圖片中，玩家可看到5種基本動作。除此外，還有很多哦。

基本的動作



走動　奔跑　推押　斬殺　拉起

特殊的變身系統帶來許多樂趣

在本遊戲中，主角依到手的道具不同，而能做數種不同形態的變化，這種變化我們稱它為變身系統。有了變身系統之後，玩家就能不同的形態去渡過不同的難關。




◀視狀況使用變身系統。



◀敵人的動作也相當精彩多樣。



塞茲

◀受到奇異聲音的引導而來到西魯維亞大陸，他的年齡只有13歲。

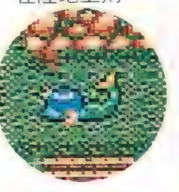


縮小化

◀西特可使主角的身體縮小以通過狹小地帶。

半魚人化

▼變成此種形態後，可在水中自由移動。在陸地上則…



▼在一般狀態下，西特是以劍的形態出現。其威力…。



地鼠化

▼西特變化成銳利的爪子就能破壞岩石。

鳥人化

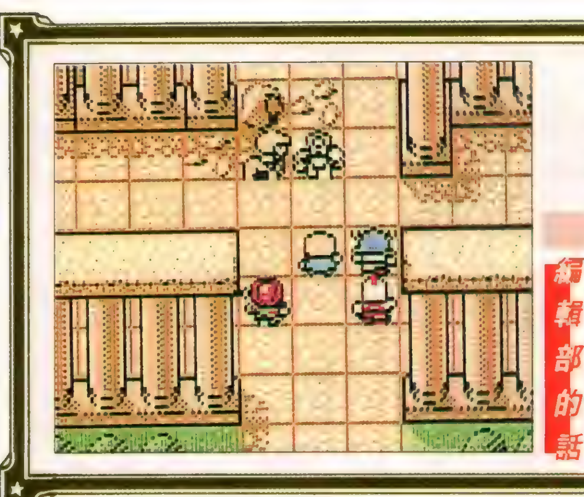


▶西特變化成翅膀後，主角可在空中進行飛行。



鎧甲化

▲變化成堅硬的鎧甲。此種形態能防禦敵人的攻擊。



シャイニング・フォース外傳～FINAL CONFLICT～

光明與黑暗外傳 III

●廠商／SEGA●發售日／95年3月24日●價格／￥5800

編輯部的話

「光明與黑暗」系列作品，對某些偏好ＳＲＰＧ遊戲的玩家來說，應該不會太陌生才是。本作品是本系列的最新作，不過在基本系統上幾乎都沒有什麼創新之處。因此，只有初接觸的玩家會感到新鮮吧。

評價表										
故事	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
系統	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
畫面	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
難度	■	■	■	■	□	□	□	□	□	□
保存	■	■	■	■	■	■	□	□	□	□

以全新劇情展開冒險的戰略模擬名作

相當受到玩家歡迎的ＳＲＰＧ遊戲「光明與黑暗」系列，如今又有新作品推出了。本外傳的劇情介於「Ｉ」和「II」之間，主角阿達姆在和勇者馬庫斯走散之後，繼續著他的旅程。以後主角還會再遇到馬庫斯嗎？答案應該就在玩家的手中。在本作中，基本的戰鬥系統和以往差不多。玩家移動戰場上各種不同職業的角色，然後進行直接、間接攻擊或是體力回復。



玩家所熟悉的戰鬥系統依然存在

在本作中，各項基本系統都是以前作「～外傳II」為基礎，然後再稍加改良而成。因此，若是有玩過前作的玩家，應該很快就能掌握整個基本系統才對。

各種不同的畫面

本遊戲在角色進行對話使劇情往下發展的同時，整個畫面會以戰鬥原野做為劇情的背景。不過，若是進入村、鎮購買物品時，畫面就會切換到村、鎮的區域情況，然後以此為背景進行購物。除了對話畫面及購物畫面外，另外還有攻擊時的動畫畫面。

重要的大本營

在各村、鎮的某個角落中，會有我方的大本營。在大本營中，玩家可進行角色替換，道具交換以及職業轉換等工作。此地要多加利用才行。

斜向視點

▼村、鎮的外觀畫面。最左邊的地方就是大本營。



各種畫面和系統都和前作相似

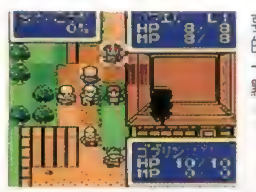
本遊戲具有ＳＬＧ要素的地方就在於戰鬥系統上的表現。玩家在每個劇情中，大部份都是以消滅地圖上所有敵人為目標。而玩家所控制的角色則有戰士、僧侶、魔法師及弓箭手等。這些角色有的以直接攻擊爲主，有的以間接攻擊見長，還有的以回復體力爲要。玩家如要獲得勝利，就要充分利用各角色的特性才行。



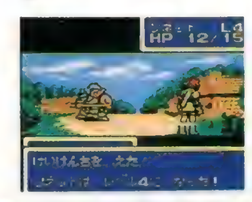
▲在戰鬥地圖上，各角色的移動位置要隨時加以確定才行。

角色的成長

各角色在取得一定的經驗值後，等級便會提昇。而經驗值則是在攻擊敵人時，或是回復我方角色體力時獲得。經驗值在打倒敵人時，一口氣會增加很多，因此對於等級較低的部隊，要多給予打倒敵人的機會才行。



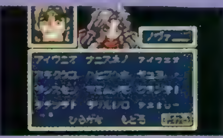
▲在戰鬥中不斷地累積經驗值是很重要的一點。



▲經驗值達一定的數值時，等級就會提昇。

改變所有角色的名稱

在開始遊戲前，「選はじめから」從頭開始進行遊戲。接著，在輸入角色姓名的畫面下，先按開始鈕然後再按２鈕決定角色姓名。如此一來，其他所有的角色姓名，都可由玩家自行加以改變。不過，要注意的一點是，在每決定一名角色的姓名前，須先按住開始鈕然後再按２鈕才行。



▲基本的指令形式和以往差不多。






女神轉生外傳　ラストバイブルスペシャル

女神轉生外傳 Ⅲ

●廠商／SEGA●發售日／ 95年 3 月24日●價格／￥5500

編輯部的話

本遊戲可說是「女神轉生外傳」系列中，做得最好的一部作品。在這部作品中，既有怪物合體系統，又有職業轉換系統，而且還有自動作戰系統。有這種多便利的系統，玩起遊戲就輕鬆有趣多了。

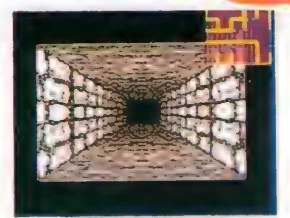
評價表										
故事	■	■	■							
系統	■	■	■	■	■					
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■	■						
保存	■	■	■							

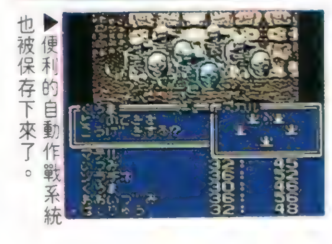
打倒魔王古拉伊亞斯奪回失去的聖地

「女神轉生外傳」系列的最新作品，將在ＧＧ上出現了。本次的故事劇情，主要是以主角打倒魔王古拉伊亞斯然後奪回聖地艾魯薩雷姆為目的。在遊戲中，玩家除了能看到熟悉的魔獸合成以及月齡表示系統外，還可以體驗到新的轉職系統。在新的轉職系統中，共有64種職業可以轉職。利用這些不同的職業，玩家要攻略 4 個迷宮。另外，除了劇情模式外，本遊戲還可接上通訊介面和朋友進行對戰。

向 4 個迷宮挑戰

主角為了要打倒魔王古拉伊亞斯並且從其手中奪回聖地艾魯薩雷姆，必須先召集伙伴攻破 4 個迷宮之行。由於惡魔合體系統依然還在，因此如果加入的伙伴數很多時，可利用此系統產生強力伙伴。

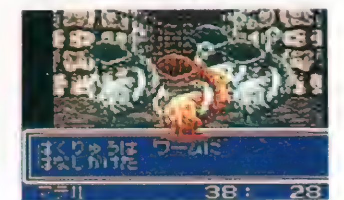




▶便利的自動作戰系統也被保存下來了。



▲先在最初的村鎮召集同伴，召集地點是在廣場。



▲和敵人交涉，如果成功的話可說服其加入伙伴。



▲在序盤戰鬥中，建議玩家使用炎之杖這項道具。因為把它當成道具使用時，可產生全體攻擊的效果。



▲在打不開的門上，有將門打開的提示。依照提示找到必要的道具後，就可以將門打開。

變成有錢的人

首先，在ラーゼス中央廣場召集伙伴。然後在伙伴人數已滿之後，前往トレビザヌス的鍛冶屋或是貿易商フラメル館，將伙伴的所有裝備賣掉。完成之後，回到ラーゼス中央廣場讓同伴們離開隊伍。然後，再一次召集同伴、賣掉裝備。如此反覆執行幾次之後，玩家身上就會有很多錢。



職業變更

經由女神引導而降到人世的人類，其初始的發源地，被稱為聖地艾魯薩雷姆。在許多年來，生存在這片土地上的人們，靠著對女神的信仰，而一直平安無事地生活著。但是，有一天，一位名叫古拉伊亞斯的狂暴者，率領他的部下佔領了聖地。為了奪回聖地，女神便指派主角前往討伐…。



◀▼在這個大聖堂，可進行成員的替換，角色姓名的變更等。

增加新的轉職系統

在遊戲開始不久即可造訪的コンスタニツ大聖堂中，除了主角以外的其他角色，可進行轉職。而職業的種類含魔法師、僧侶、騎士等在內，一共有64種之多。看來進行轉職時可要傷腦筋了。不過，進行轉職時，其等級必須在 8 以上，而且依職業之不同，其所要求的等級高低也就不同。另外，一旦轉換職業，其等級便會回到 1，而且ＨＰ和ＭＰ都會變成原先的一半，只有原先記住的魔法不會忘記。由於各職業都有其特性存在，因此要培育出強力角色，一定要進行轉職。



忍空

忍空

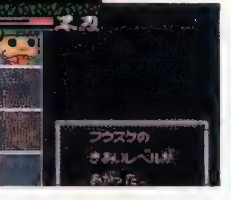
●廠商／SEGA●發售日／ 95年7月21日　●價格／￥4800

編輯部的話

這款Ａ・RPG其實強調的不是動作，反而劇情和人物的特性顯得比較突出。這大概和本作品在以往漫畫迷和電視迷心中所留有的印象有關吧。但是，對於不瞭解原著的人來說，這部作品不怎麼吸引人。

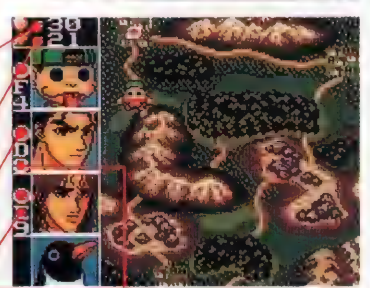
評價表										
故事	■	■	■	■						
系統	■	■	■							
畫面	■	■	■	■						
難度	■	■	■							
保存	■	■	■							

在漫畫週刊以及電視動畫上都很受歡迎的「忍空」，這次以ＲＰＧ＋動作格鬥的形式，出現在ＧＧ主機上了。玩家操作原忍空隊的隊長風助，一邊尋找同伴，一邊和帝國軍展開戰鬥。在劇情方面，遊戲仍是以原著為主，當然其中也夾雜有一部份新創的劇情，喜歡原著的人不可錯過了哦。



◀戰鬥是以動作方式進行。未集氣時，只能以通常技攻擊。

▶打倒敵人獲得經驗後，就能提昇集氣等級，能力也因此變強。



所持金　現在手中持有的金錢，買糧食及住宿都要花錢。

食糧　在地圖畫面上，有糧食的話，走一步可回復２點體力。

體力　角色的體力。隊伍成員的體力全沒時，遊戲即告結束。

集氣等級　從Ａ～Ｚ，等級上昇的同時，能力也大幅上昇。

經驗值　從０開始，若超過９的話，集氣等級可上昇１級。

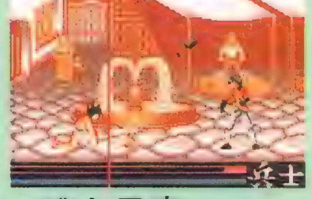
現在地　風助等人目前所在的場所。確認地點後，再前進吧。

目的地　風助等人的目標。到達目的地後會有事件發生。

熟悉各種基本戰鬥技巧

風助等人在戰鬥中，如果能提昇鬥氣量表的值，就可以使出奧義必殺技。不過，若鬥氣量表的值未超過體力量表的值，則無法使用奧義必殺技。鬥氣的提昇，可經由集氣等級的提昇，或是同時按住①鈕和②鈕進行集氣的方式達成。利用集氣提昇鬥氣量表，然後以奧義必殺技打倒敵人，是遊戲破關的基本條件。

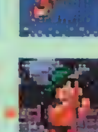
鬥氣量表



體力量表









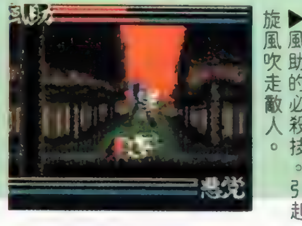




風助

風助原是忍空１隊的隊長，因此他的敏捷度相當高，忍空１隊被稱為孩子忍者隊，他們相當擅長利用風的力量，進行各種忍空術。風助是一位外表怪異、內心善良的12歲少年。

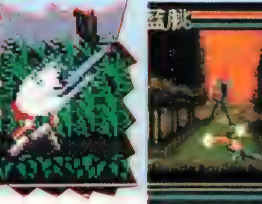


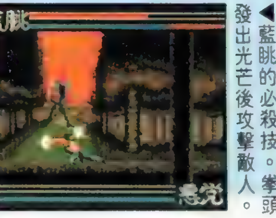


▶風助的必殺技。引起旋風吹走敵人。

藍眺

藍眺原是忍空10隊的隊長。他的跳躍力相當高，因此他使用所謂西忍的忍空術。藍眺在以前曾是個暴亂的少年，但是自從他認識了風助和燈次之後，便改變性情而做了忍空使者。





◀藍眺的必殺技。拳頭發出光芒後攻擊敵人。

燈次

原忍空６隊的隊長。他利用已忍大地之力，而創作出獨特的忍空術。他也是給予風助成為忍空使者機會的一名男子。年紀已經30的他，還特別喜歡飛行。他也是里穗子的哥哥。







新作篇

NEW SOFT



幕末降臨傳ONI

幕末降臨傳

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

「幕末降臨傳」這款RPG遊戲，是以新撰組成員打退妖怪為劇情，以坂本龍馬及壬生十郎太等歷史人物為登場的人物。不過，比較引人注目的地方，還是它的戰鬥系統。

●廠商／帕布雷斯特●發售日／96年1月預定　●價格／￥12800

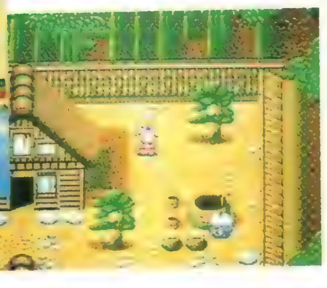
永不休止的戰亂時代展開了另一場的冒險

因為故鄉遭到妖怪襲擊而決定消除妖怪的本作主角大和丸，在某次的機遇中被新撰組的壬生十郎太所救。主角在知道以自己1人之力無法消滅敵人的情形之後，便決定要跟從十郎太進行艱苦的修行之旅…。「幕末降臨傳」是以往系列作品的加強版，而且它也是相當容易操作的一款RPG遊戲。在本作中登場的人物有，沖田總司、坂本龍馬及勝海舟等歷史人物。玩家則在稱為「新大陸」的未知國度中展開一場古代的冒險。



▲利用船這種交通工具在「新大陸」上冒險。船上也會有事件發生哦。

▼由於故事的背景是在古代，因此各種建築物都保有古式的風味。這感覺很不一樣吧。



新型態的戰鬥系統使得遊戲的樂趣倍增

此次的戰鬥系統，仍是在廣大的原野地圖上進行。玩家除了可以看到美麗的畫面之外，還可以欣賞各個角色的可愛動作。尤其是這次NPC角色的動作，比以往要提昇許多，相信玩家一定會玩得很快樂。另外，在戰鬥背景的變化上，這次也加入了數種不同的場景，如森林、砂漠、沼澤等。如此一來，戰鬥變得更加具有真實感了。



▲和敵人遭遇後就會在這樣的場景上進行戰鬥。

▼在輸入指令的時候，角色的臉部圖像會放大。



▲裝備的武器不同，攻擊時的動作就會不同。

▲敵人的攻擊，以及NPC角色的表現，都有相當令人滿意的演出。

小巧可愛的人物圖像



◀在除妖失敗被壬生十郎太所救之後，加入了新撰組。

神夏芽（女主角）

◀法術之家才神家的小女兒。她在被襲擊獲救之後加入新撰組。



◀貴族的後代。因發現自己有除妖才能，便組織了新生組。





◀原在島津手下做事，但後來發現島津遭人控制，於是便出走。











バハムート　ラグーン

神龍奇兵

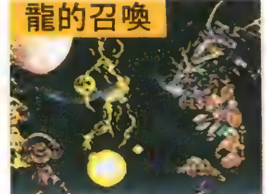
在96年新的一年開始，陸續又有許多好玩而且大型的遊戲要登場。「神龍奇兵」這款由史克威爾公司製作的ＳＲＰＧ遊戲，也是其中之一。不論就遊戲的系統或是劇情來說，這部作品給人的感覺都很棒。

●廠商／史克威爾●發售日／96年２月９日●價格／￥11400

餵給食物以培育出強力神龍的ＳＲＰＧ遊戲

「神龍奇兵」是款具有育成ＳＬＧ要素的ＲＰＧ遊戲。之所以會這麼說，是因為在遊戲中玩家必須培育龍以提昇自軍的戰力。除了龍的培育之外，戰鬥的進行也和一般正統ＲＰＧ不同。此種新的戰鬥方式使遊戲變得更加有趣而且更富戰略性。當然，戰鬥時的畫面也相當的精彩哦。在96年的開始，這可說是一款極受玩家們期待的ＳＲＰＧ遊戲。

龍的召喚



◀龍被召喚後也能一起加入戰鬥。

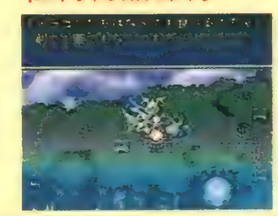
以部隊形態登場

◀龍也可以和人一樣當成部隊使用。

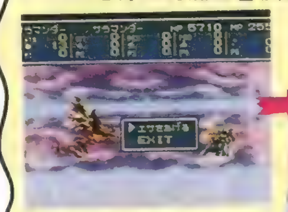
餵給食物培育出自己的龍

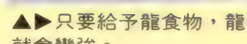
本遊戲的重點之一，就是對於龍的培育。至於培育的方法非常簡單，玩家只要隨便拿道具去餵牠就行了。話雖這麼說，龍最後會變成什麼模樣，必須看玩家所餵食的物品而定。若餵食方法得當，龍會變強。否則培育出的龍就會很弱。

任何物品都行



◀任何道具都可以拿來當做龍的食物。





變成更強的龍

▲▶只要給予龍食物，龍就會變強。

故事的舞台是在浮在空中的島國世界之中

「神龍奇兵」的舞台，是由許多個飄浮在雲層之間的人工島所構成的。這個地方則被稱為歐雷露斯。在歐雷露斯中有個國家稱之為庫朗貝洛斯帝國，此帝國為了佔領整個歐雷露斯世界，於是便向其他的島國發動侵攻。在戰火展開一段時間後，主角畢烏的國家也遭到了帝國的襲擊。最後，遭到襲擊的卡納王國終於也不敵敗北，但故事是從現在才開始⋯⋯。



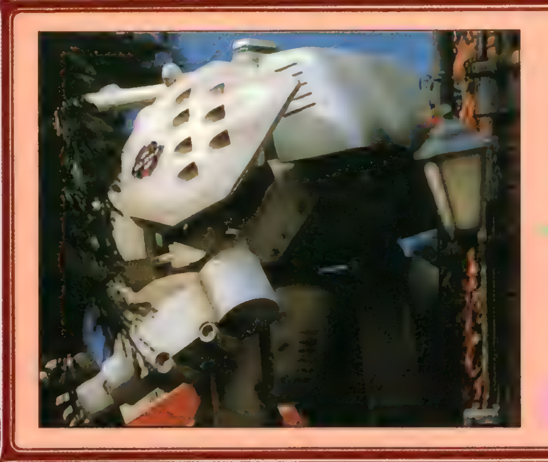
主角・畢烏

◀本作主角，他在祖國亡國後另組新的反抗組織。

龍戰隊出擊



卡納王國旗艦法雷恩海得號



ガンハザード

雷霆任務2

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

「雷霆任務２」這款A•RPG的遊戲，主要是以精彩的動作畫面，以及熟悉的人物角色來吸引玩家。在前作中，遊戲是以ＳＲＰＧ的方式出現，沒想到在本作中已改變成A•RPG的形態。

●廠商／史克威爾●發售日／96年２月23日●價格／￥11400

10個散佈在世界各地的舞台有10種不同劇情

以神奇機甲這種人形兵器而吸引玩家們注目的「雷霆任務」，如今要出續集了。不過，此次它不是以ＳＲＰＧ的方式出現。

在新作中，遊戲的形態改變成以ＡＲＰＧ的方式表現。不過，玩家仍是操縱神奇機甲進行戰鬥。由於ＡＲＰＧ不像ＳＲＰＧ遊戲那般需要記住許多指令，因此一般玩家應該很容易就能進入狀況。

在劇情方面，前作的主要舞台是哈夫曼島，玩家只能在這個小島上以既定的路線前進。但是，在新作中，整個遊戲舞台已改變成近未來的地球。而行進的路線，則是由玩家從世界各地的10個場所中任意選出。在這10個場所中，每一個場所都有其獨自的劇情，因此整款遊戲大致可分成10章。到底最後的結局會是如何呢？



▲兵器和兵器間的激烈戰鬥場面。



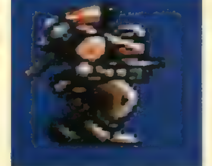
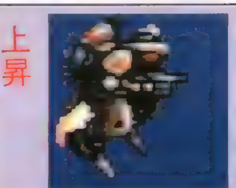
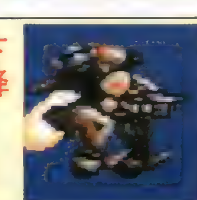
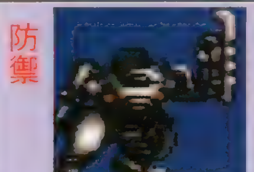
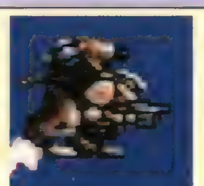
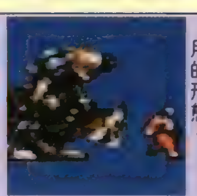
▶此次的戰鬥畫面改成橫向捲動的方式進行。和前作完全不同。

利用神奇機甲的各種動作打擊敵人

在西元2024年的時候，人類為了實行世界共和的構想，於是便著手製作一項名為「軌道電梯」的計劃，在此計劃中專家們預定要建造一座超巨大的建築物，於是一些兩足的工業用機器人被大量生產。

此計劃進行至西元2036年時，由於世界的科技獲得重大突破，因而被迫中止。接著到西元2038年時，世界各地開始發生大規模的戰爭。舊諾魯威軍的軍官亞爾貝魯特，也因為某事件而捲入戰爭之中…。



步行  移動時的最基本形態。以2隻腳移動。	**上昇**  使重達數噸的身體在短時間飛行。	**下降**  從高處往下降落時的姿勢，也就是著陸。
防禦  在防禦敵人的攻擊時會以手作為掩護。	**高速移動**  先採取低姿勢然後一口氣向敵人靠近。	**離機**  駕駛員離機進行搜索時所採用的形態。

主角・亞爾貝魯特



新作篇 SUPER FAMICOM

GOD～目覚めると呼ぶ聲が聽こえ～

魔境勇者

「魔境勇者」有著堅強的製作陣容，而且在許多細節之處，它都表現的很令人滿意。此外，利用影像攝入技巧所展現出的精彩畫面，更是讓人大飽眼福。不過，除了這些優點之外，其他的新系統也陸續地在計劃之中。

●廠商／想像者●發售日／96年２月23日預定●價格／￥11400

集合各界知名人士所創作出的ＲＰＧ遊戲

本遊戲是由各方面的專家通力合作所推出的一款ＲＰＧ遊戲。在劇情方面有劇本作家鴻上尚史先生負責，音樂方面有得蒙小暮，而在角色方面則有知名漫畫家江川達也協助。有這麼堅強的製作陣容，遊戲本身的可看性想必一定不會太低才對。

在本遊戲中玩家還將可看到極具迫力的戰鬥場面以及採用實像攝入技巧所播放的各種動人場景。看來這也算是一款期待度很高的作品。

米娜

在10年前的一次外星人攻擊中，小愛失去了她的雙親。目前她則在難民營當護士。

小愛

看得出小愛是個大膽而且時髦的女性。不過，她的個性帶有男性色彩。女強人型角色。



小健

在小健８歲的時候，他獨自１人離家前往外婆家遊玩。但是後來因為某種原因，使他變成未來世界中的"布雷斯"組織成員。從小健的插畫圖像不難看出，他是個好奇心強且富正義感的少年。



▲從山頂望過去的優雅景色。小健所住的村鎮看起來相當渺小。

◀在某個夏天小健告別母親準備他獨自的冒險。

各種事件多得不勝枚舉

渡海的方式可不只一種而已哦！

遊戲中渡海的方法不只一種。隨著各種事件之不同，玩家所使用的渡海工具可能就不一樣。有時玩家還可從多種渡海工具中選出一樣使用。在此我們提出幾個能渡海的工具供玩家們參考。當然，遊戲中還有其他乘坐工具。



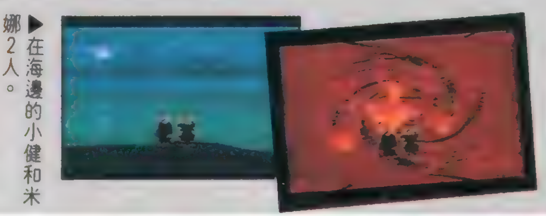
海豚

ＰＰ特殊鞋

烏龜

電影般的場景真實而且動人

這是遊戲中出現的幾個場景之一。對於未來感到不安的米娜，和安慰她的小健２人一起坐在海邊。利用實像攝入技巧所表現出的電影畫面，看起來相當的動人。在遊戲中像這樣的場景還有很多，看來這部作品相當注重畫面的表現。



▶在海邊的小健和米娜２人。

◀米娜以她的能力預知未來有事會發生。

戰鬥時所出現的魔法精彩畫面



▲使用電擊的全體攻擊術。



▲使用火炎的全體攻擊術。

▲使用冷氣的單體攻擊術。





スーパーマリオＲＰＧ

超級瑪俐歐RPG

自從「超級瑪俐歐ＲＰＧ」這款遊戲曝光之後，許多玩家就已經開始在想像它到底會是什麼樣的一款ＲＰＧ遊戲。如今，距離其發售日已經不遠了。

●廠商／任天堂●發售日／96年３月９日●價格／¥9800

武器軍團出現後蘑菇王國的命運會是……

每次在碧姬公主遭到危險就會及時出現的瑪俐歐，這次將以ＲＰＧ的形態出現在玩家們的面前。而本遊戲的劇情，則須由庫巴和瑪俐歐對戰時所發生的事件說起。在庫巴和瑪俐歐對戰時，天空突然出現巨大的劍刺向庫巴城堡。其後，在全國各地陸續有武器出現。這些武器不斷攻擊人們，於是蘑菇王國陷入了一個相當嚴重的危機之中，接下來會發生什麼事呢？



哇

▼劍怪手下黑巴也能在空中飛行。

▲劍怪肯佐奴的手下在村鎮中大鬧。

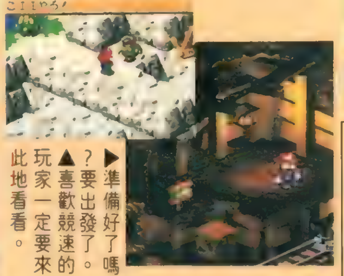
▲坐在王座上面的正是劍怪肯佐奴。國王他人呢？

瑪俐歐的世界是個巨大的遊樂園？

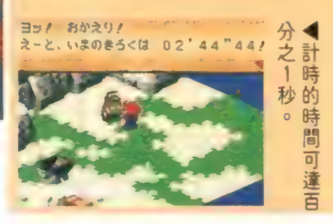
多卡迪

速度上的勝負

在多卡迪所住的礦山中，玩家可進行２種不同的競速遊戲。如果玩家在此跑出好成績，說不定可得到好東西哦。



▶準備好了嗎？要出發了。▲喜歡競速的玩家一定要來此地看看。



◀計時的時間可達百分之1秒。

平面



2D競速

▲2D競速王要是以上下激烈的變化為主。

立體



3D競速

▲◀在3D競速中，主要是以大幅度的彎道為主，臨場感很不錯哦。

猶斯他島

耀西間的競賽

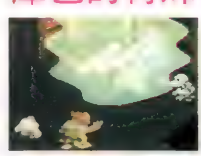
使用耀西來進行競速比賽，也是本遊戲的趣味之一。不過，若仔細看的話便會發覺，其他的耀西背上都沒有任何騎師，只有瑪俐歐必須坐在自己的耀西背上。在這種不利的條件下，玩家是否能跑過其他的耀西呢？



◀耀西之間的競速比賽。

▶最後到底會由誰獲得勝利呢？

庫巴的特殊攻擊相當厲害



▲庫巴會吐出瓦斯般的氣體。



◀使用方向鈕將瓦斯變成雲。

毒瓦斯彌漫四周



◀此後在一定時間內會持續給予敵人傷害。



トラバース

黑水晶傳說

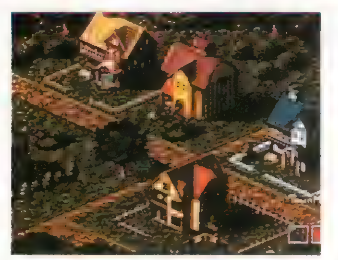
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

「黑水晶傳說」是款導入自由劇情發展系統的ＲＰＧ遊戲。另外，各種人性化的設計，如主角的“善惡”屬性，移動工具因地形及天氣的影響，而有速度減緩及無法進入的現象等，都使得玩家有一種真實的親切感。

●廠商／帕布雷斯特●發售日／預定96年４月●價格／￥12800

在廣大的立體世界中進行縱橫的冒險

在「黑水晶傳說」中，玩家將成為一名勇者，然後為了打倒魔王而展開冒險的旅程。聽起來這好像一款很正統的ＲＰＧ吧。不過，在遊戲的系統方面，這部作品就和正統的ＲＰＧ遊戲不同，因為在本作品中使用了自由劇情展開的系統。所謂自由劇情展開，就是各種事件的發生順序可由玩家自行選擇，而在事件進行的途中，則會出現和事件結果有關的分歧問題。由於這項系統的導入，使得本遊戲的自由度變得相當高，當然樂趣也因此增加了不少。



▲畫面採用斜下視點，可使建築物更具有立體感。

立體感十足



◀建築物的內部看起來也相當的真實。

●性格會影響劇情

本遊戲進入角色製作畫面後，必須先輸入出生年月日以及血型，然後在女神出現並提出問題時，依照自己的喜好進行回答。如此一來，角色的型態就會自動地被決定。

主角的型態是由「攻擊性」、「魔力」、「體格」、「技巧」、「身份」及「性格」等６項要素所構成。上述的６種要素對主角有多方面的影響。其中尤其是「性格」這一項最重要，因為它表示著主角的“善惡”。若此要素是“惡”的話，那麼在事件的分歧中將會得到不好的結果。



▲主角有“善惡”的屬性。這項屬性會影響遊戲的分歧。

▼左圖是“善人”的分歧，本圖則是“惡人”的分歧。



各種人性化的設計使遊戲更具親切感

戰鬥時有多項命令可供選擇

本遊戲的目的不只是擊退怪物而已，因此登場的敵人角色也包含人類。若做無益的殺生，會使主角變成惡的性格。

●戰鬥時所用的命令

1.「道具」命令

碰到狼的時候如果投「肉」給牠可避免戰鬥。

2.魔法威嚇

以魔法恐嚇敵人，若成功的話敵人就會逃走。

3.魔法攻擊

使用火炎魔法攻擊的話，有時可獲得「肉」。

4.武器攻擊

這是最基本的攻擊方法。但也是最有效的方法。

5.索妮雅唱歌

使用索妮雅的特技「歌唱」，可使敵人降低士氣。

巴魯摩亞大叫

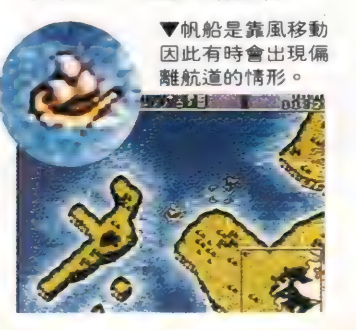
使用巴魯摩亞的特技「大叫」以威嚇敵人。

移動工具會受地形及天候影響

雖然玩家可自由地在區域地圖內移動，但是剛開始時只能以“徒步”的方式向前進。至於在以後所得到的「馬車」、「氣球」以及「帆船」等交通工具，則會受到地形及氣候的限制。舉例來說，「馬車」無法進入險峻的地帶，而且遇到惡劣天氣移動的速度也會變慢。而「氣球」雖然不受地形影響，但是其移動必須視風的方向而定，玩家不能控制。

▼使用氣球時，移動方向由風向決定，玩家無法控制。

▼帆船是靠風移動因此有時會出現偏離航道的情形。



新作篇 SUPER FAMICOM



カオスシード～風水回廊記～

風水回廊記

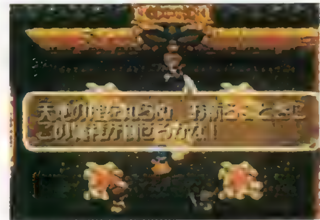
「風水回廊記」是款相當不一樣的ＲＰＧ遊戲。玩家在遊戲扮演著仙人的角色，然後一邊製造迷宮，一邊和冒險的勇者對戰。由於遊戲的舞台設定很具有中國風味，因此玩起來會感到格外的親切。

●廠商／泰德●發售日／預定96年２月●價格／￥9980

冒險中的勇者就用自傲的迷宮來打倒吧！

製造一個難解的迷宮吧！

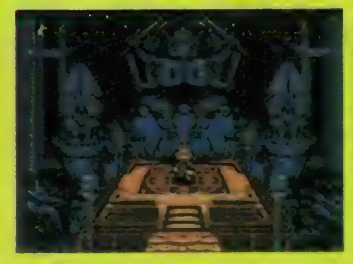
本作的主角是位挖掘迷宮進行修行的仙人。而以往一直代表者正義的勇者，此次卻變成了敵人。所謂敵人，其實也不是一定要以戰鬥決勝負，玩家可利用迷宮來困住敵人。玩ＲＰＧ遊戲曾經因為複雜迷宮而傷透腦筋的玩家，在此可好好地發洩一番了。



▲雖然說話的口氣有點像是ＲＰＧ中的頭目，但其實他就是仙人。

什麼是「風水」？

所謂「風水」，這是古代中國的一種運勢判斷術。它主要是以地形及方位的好壞來判斷人的吉凶。由於本作的主角是位仙人，因此他可以利用風水中所謂的大地之「氣」，在一瞬間造好一座迷宮。



◀整體極具古代中國的色彩。看起來很有神秘感。

各種不同事件穿插遊戲之中使劇情更豐富

製作迷宮雖然很有趣，但如果一直都是做著相同的事，恐怕也會不耐煩吧。不過，玩家可放心，不論在迷宮內外，都會有多彩的事件發生。例如，在某事件中為了取回被盜走的仙獸的蛋，而必須下山。總之，事件的種類很多。



◀勇者是以具西洋風的角色擔任。





冒險的舞台相當廣大

主角所活躍的古代中國風世界中，藏有許多的秘密。而冒險的舞台除了狹小的迷宮之外，還有其他各種場所。像是如少林寺般的巨大寺院、地下埋著秘寶的地下迷宮等。這些地方，使用仙人的仙術到達之後，就能進行各種的行動。此外，使用製作迷宮的技能也能解開許多冒險中的障礙。在這種別具風格的遊戲系統中，玩家最後到底會變成什麼呢？



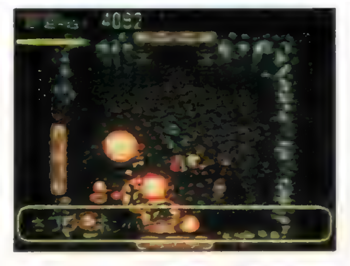
◀寺院裏的僧侶們，在此的談話相當重要，要注意。

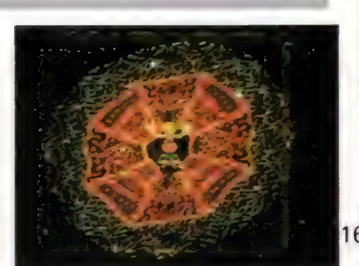
▶在這個相當奇異的神殿中，會發生什麼事呢？

在即時系統的世界裡不斷進攻的勇者們

正當在製作迷宮的時候，沒想到勇者突然出現，這下可慘了。此時，唯有召喚怪物與其對抗才行。不過，有時候仙人本身也要親自下場作戰才行。一邊挖著迷宮，一邊又要和勇者對戰，真是很辛苦，不過玩家還是要努力哦。

▶利用炸彈來消滅成群的勇者。







フアイアーエムブレム　光をつぐもの

聖火降魔錄2

「聖火降魔錄２」是款大家非常期待的一部S·RPG作品。自從前作推出至今，大約已經過３年的時間。而在本次的新作中，玩家可發現到許多大幅提昇改進的地方，更有些新的構想是本遊戲所獨創的。

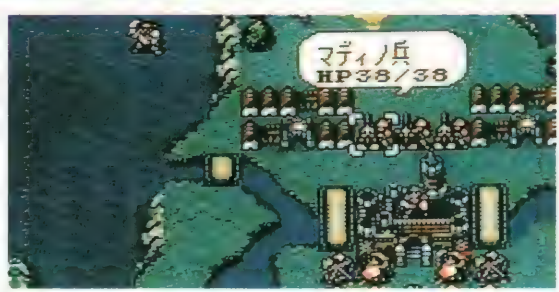
●廠商／任天堂●發售日／未定●價格／￥9800

「聖火」再度降臨「降魔」除妖所向無敵

這款ＳＲＰＧ遊戲，可說是相當受到玩家們的注目，因為前部作品相當地受歡迎。在本作中有許多新的構想和系統出現，玩家在看過下面的報導後，一定會迫不急待地想更深入瞭解本遊戲的一切。不過，限於篇幅及目前所到手的資料不足，所以本次只能為玩家介紹這麼多。如果玩家們真的很喜歡這款遊戲的話，請隨時注意相關的報導。



▲這是本作的戰鬥動畫畫面。看起來好像並沒有多大的改變。但其實隨著武器的不同，人物的動作也會不同哦。



▲這就是本作的地圖畫面。在畫面的左上，原本在前作２章之後即未登場的海賊似乎又復活了。另外，位於２樓的敵人，要以什麼方法攻擊呢？

劇情背景（舞台設定）

在此為玩家介紹一下本遊戲的舞台設定，也就是整個劇情的背景。

在很久以前，一個名叫尤克多拉魯的大陸上，爆發了一場光明與黑暗的戰鬥。最後，代表光明的12位聖戰士，靠著天神所賜予的力量，打敗了代表黑暗的魔王。可是，經過數百年後，世界又再度陷於黑暗的統治之中。身為聖戰士後代的西格魯特，雖然起身討伐，但是卻受到命運的捉弄，最後連他的孩子塞利斯也…。



▲這是第１章的開場畫面。

豐富且多變的戰鬥系統

在戰鬥系統方面，每位登場人物都擁有其個人的特殊技能，而所有武器都會將已打倒的敵人數量記憶下來，當此數到達一定值時，武器的威力就會提昇，戰鬥的動作也會跟著改變。另外，戰鬥時的動畫，會依人物手中所持有的武器而做不同的變化。

本作和以往相同的一點是，在戰鬥獲勝後，玩家所得到的只有經驗值而沒有金錢。金錢必須到村、鎮造訪才會獲得。或者是…。





▲戰鬥時的動畫也更有迫力。

◀此次的地圖比以往大很多。

世代交替的壯大冒險故事

從這次的劇情背景中玩家可清楚得知，本次登場的主要人物，會從上一代轉換到下一代。但除此之外，在遊戲前半的登場人物中，有的會彼此相愛，這些相愛的對象還可由玩家自行決定哦。而根據玩家所作出的配對，這些戀人所生出的孩子性別及能力都會不同。因此本遊戲的精彩程度，似乎是可以預期的。順帶一提的是，本遊戲的第一部是由上一代主角們登場，而第２部則是由下一代主角們登場。



▲人物間會有許多事件發生。

エナジーブレイカー

光能戰士

「光能戰士」是款採用多種最新系統的S·RPG遊戲。這些新系統包括了「角色對話系統」、「3D戰鬥系統」以及「精神控制系統」。對於這些新的名詞，玩家們可能會很陌生，因此玩家必須看過內文的報導才會瞭解。

●廠商／泰德●發售日／96年3月預定●價格／¥9980



有著不同個性，不同年齡的5位主角

本遊戲共有5位主角，而且他們每一位都背負著不同的命運。在受到輝皇妃的召喚後，他們則會一一地出現在遊戲的舞台上。

5位主角從年紀極小的女孩，到年紀很大的發明家老頭，都有其各自的說話特色。這也就是說，每位主角所說的話，即使是面對同一件事，其內容也會有所差異。那麼，為什麼要做這樣的設計呢？這主要是為了讓更多的玩家，能以比較符合自己個性的角色進行遊戲吧。



◀故事從輝皇妃召喚主角這一刻開始。

5位主要角色







▶小女孩和老頭子的談話內容會不一樣。這樣更具有真實感。

新的「角色對話系統」是什麼？

口氣差的話…



▶談話時可採用3種不同的口氣。

◀對方會依詢問口氣而做出不同的回答。

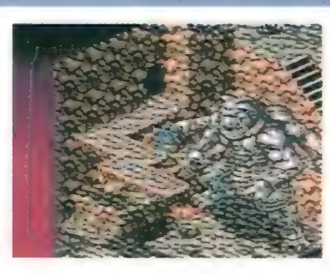
在本遊戲中有一項名叫「角色對話系統」的東西存在。所謂的角色對話系統，是指當主角和其他人物對話時，分別可採用「一般口吻」、「強硬口吻」以及「溫和口吻」等3種方式來和對方溝通。對方則會依玩家所採取的對話方式，而提供不同的情報。有些時候，還能使遊戲的劇情繼續向新的方向發展。另外，在對話的內容中，常常會有分歧的問題要玩家回答，玩家回答的結果，也會影響整個對話的往後內容。還有，當玩家在遊戲中記住新的「單字」時，使用這個新的「單字」，也能從對話中獲得新的情報哦。

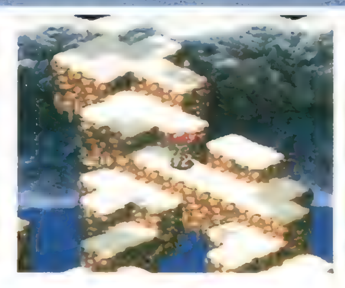
關於「精神控制系統」

除了增加距離及高度概念的「3D戰鬥系統」和能表達角色不同語氣的「角色對話系統」之外，能變化精神狀態然後修得魔法及必殺技的「精神控制系統」，也是本作中所獨創的一個新系統。至於詳細情形，在獲得新的資料後，再為玩家們報導。

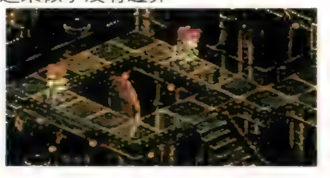
新的「3D戰鬥系統」是什麼？

本遊戲的原野地圖採用斜下視點的方式來表現，因此看起來相當具有3D的立體感。雖然目前尚無法得知戰鬥時是以什麼方式進行，但據說戰鬥時的場景就是原野場景時的地圖。這也就是說，戰鬥時不會另外切換畫面，敵我雙方在原地上直接進行攻擊或反擊。





▼本作的原野畫面相當廣大，看起來似乎沒有邊界。



◀採用斜下視點之後，地圖上的物體看起來更具有真實感了。



FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク

王者之師

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

此遊戲最令人注目的是全新設計的遊戲操控系統。在衆多ＲＰＧ電玩遊戲之中，屬難能可貴的一款作品。精采的冒險過程和多重的遊戲結局，這些種種可看出製作小組在設計遊戲系統時所花費的心血。相信玩家們將可在此充分享受模擬ＲＰＧ的樂趣。

●廠商／亞諾曼　●發售日／96年４月　●價格／¥6300

超正統的模擬ＰＲＧ

這是一款融合有ＲＰＧ特點的模擬ＲＰＧ電玩遊戲。被歸類為模擬ＲＰＧ風格的此款軟體『王者之師』，遊戲中的主角以及其伙伴，可藉經驗值的累積使其等級增加。因為遊戲之中的主角和一般ＳＬＧ中的人物不同，較能使玩家對其產生一種移情作用，所以玩起來的感受截然不同。由於冒險旅程中的奇妙世界觀和悲壯的故事，使得原先的超任版本，在一上市之後，便受到ＳＬＧ迷們狂熱喜愛和支持。而且此次PLAY STATION版本作品，更加改良了許多地方，故在正式發行後，預料仍將受到玩家們的熱烈歡迎。

▲已重新製作的開頭畫面。若是有玩過前作的人，應已知道它確實已作了新的設計。

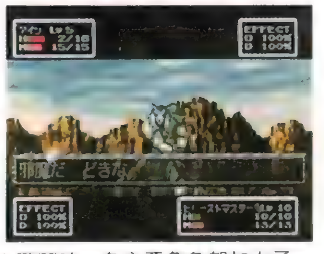


▲當然，戰鬥中的動畫表現更棒了。為每一位主角設計的動畫更是幕幕精采好看。

FEDA特有FA遊戲系統

「FEDA」的遊戲系統，因為設計有ＳＬＧ遊戲中的獨特戰鬥形式，所以或許會有不少玩家會認為有點生疏，且有點不易操作，但大多數的人都會發現它的操作竟是那麼簡單。

在每次動作輪迴中，敵我雙方皆可有所行動。就在重覆的移動、攻擊行動之中，玩家得設法完成任務的執行。過關條件有許多種，比如說殲滅敵人或者是抵達某一目的地等。在任務開始之初，別忘了看清楚指示任務的訊息，以免不知該達成的任務是什麼。



▲戰鬥時，各主要角色都加上了其獨特的對白。

各個主要角色在成長升級之後，將自動學會某特有的絕技。至於各技巧威力的強弱與否則是能讓你順利過關的要件。

接著，有一非常重要的要素是持有的“稱號”。在執行任務後，依你進行遊戲的結果你將獲得被冊封的情報。比如說，在激烈驚險的遊戲過程之中，避免人員犧牲的程度或者是可以抑制損傷的最小限度等等，都將左右你獲得的封號。

改良點1　本遊戲的結局共有９種之多



「王者之師」這款遊戲，在執行完成任務之後，將依過關的方式不同而“衡量”值將不同，而依該值的不同可得到從混亂至理性的９種稱號。然後依所得稱號的不同，冒險途中加入冒險行列的伙伴也被分別設定好了。甚至在結束時，各稱號的結局動畫也不同。

改良點2　在救出同伴的收容所中有很多敵人！



▲設法救出被捕的伙伴，在伙伴歸隊後，立即進行下一關任務。

在戰鬥中，若伙伴被打倒的話便會被敵人俘虜。所以在結束任務之後，別忘了要進攻敵人的收容所。在ＳＦＣ版中所遇到的問題是在收容所中會有固定３人等著。在ＰＳ版中，此一缺點已加以改良。故在該種場景中，依當時情況出現的敵人將有所改變。

改良點3　在戰鬥之中也可以存檔

在ＳＦＣ版本上，戰鬥狀態下不可以存檔，故萬一在戰鬥不慎失手的話，將對戰局產生不利的影響（有時真令人有點洩氣）。因此，在ＰＳ版追加了可在戰鬥中存檔的「戰鬥記錄」系統。玩家在激烈戰鬥中，若覺得戰局對自己可能會有所不利時可利用此系統來存檔。



◀主角在戰鬥中，如能隨時記錄，全滅也不用怕。

パチパチサーガ

英雄救美

典型的ＲＰＧ遊戲，主角原來是現實世界中一位愛玩柏青哥的大學生，而冒險故事的舞台則是在異次元世界，主角將在一連串離奇的事件中，設法救出被邪教所抓去的“秋立普公主”。一段浪漫的英雄救美故事，就等著玩家們去體驗。

●廠商／ＹＥＮ研究所　●發售日／96年３月　●價格／未定



被神秘世界召喚的幸運男兒即將展開大冒險

故事的開端是現實世界。一位就讀於某大學的學生是此故事的主角，他很喜歡打柏青哥。如往常的他又去打柏青哥，今天他很幸運的中了全部都是７的大獎，正在暗爽之時卻突然地被一股神秘的力量給吸捲入柏青哥的機台內。

當定下神來時，他已被吸捲至被“銀玉教”所統治並稱為秋立普大陸的異世界。在這個世界，是以〝運氣〞決定一切。在修行中被異世界勇者召喚的主角，聽著勇者的解說「從此，這個世界就將是屬於你的世界，它的存亡關鍵就在你的身上。而你已是拯救此世界的唯一勇者！趕快設法來解救此世界脫離危機吧！」……同時，莫名奇妙地，主角從該位勇者手上，得到一把魔杖。主角手上拿到的那把杖中到底藏著什麼秘密呢？

在秋立普大陸之中，有著種種的人種、都市和各種交通設施。其特徵為各都市中有各種商店和稱為銀玉的貨幣。特別是在飲食店內，有許多三教九流的人物出入，主角司徒將從他們身上獲取有用情報。



商業都市●特貝拉特貝拉



主角

▶現實社會中人物真實身份是一名大學生，由於擁有不錯的運氣，有一天在打柏青哥被秋立普世界的勇者召喚而被捲入英雄救美事件中。

秋立普公主

◀住在秋立普世界之特貝拉特貝拉城中多魯巴哥國王三世的愛女。擁有無憂無慮的性格，但卻天生是位麻煩製造者。

▶為了解救秋立普公主，你將造訪各個國度。所見的是別名異次元城的歐羅隆城。



聖痕のジョカ

聖痕戰士

新型態的ＲＰＧ遊戲，玩家將化身為分佈於世界各地中的24位聖痕戰士其中的一位，協助光戰士和闇戰士，以解決陷入危機的大世界。新的系統和華麗的戰鬥畫面，將帶領玩家進入一個全新的電玩世界中。它的確是一款令人難以釋手的電玩作品。

●廠商／達卡拉　●發售日期／未定　●價格／未定

冒險故事大綱和遊戲系統！

混沌的世界和分裂的久卡之命運不知會如何？

ＰＳ版『久卡』的時代之中，24個“侖”區域被封印在一稱為“世界之臍”的巨大洞穴裡，而在某個時間裡它被解放了出來。從此，侖又再度的散佈在世界中而陷入一混沌的狀態之下，為了統一這些侖，結束此混沌時期，天界的仙人“白澤”派遣了二名戰士來到了地上，也在這個時候，多普卡天使也切下了一塊原先在完整的久卡世界中的布蘭卡侖區域，且久卡世界也分裂了，之後誕生一對雙胞胎。在不同環境中被撫養長大的兩位戰士，其中一位是持有正義感且十分難纏的光戰士，另外則是一位非常可惡且性格非常詭異的闇戰士。由於該２人皆身具統一各侖區域的使命，雖然光戰士深知自己使命的神聖，而闇戰士卻是四處的搗蛋，但是在整個冒險旅程之中，若不好好結合此２人的力量，是無法達成拯救世界的任務。

玩家將化身為一位聖痕戰士

這一款ＲＰＧ遊戲中有一重要的設計，那就是多重劇情和多重的結局。玩家將在冒險遊戲中，化身為散佈在世界24個侖區域中的一位聖痕戰士，協助光戰士或闇戰士，去完成統一各侖區域的神聖任務。當然啦，不為玩家所協助的另一方，也將同時的和你們這一方一樣的同時進行搜集任務，而且還不時的互相阻擾，甚至還互相的爭奪被對方所取走的侖，就在此爭奪戰中，遊戲激烈的進行著。接著，在雙方所各取得的侖區域數字，來判斷何者可達成統一侖的使命，而依該結果將決定這個世界的命運。

清晰可見的地圖！

整體的地圖，是以地球儀般的球體表示出來的。這個世界因為侖的被解放而發起了巨變，並形成了目前的混沌局面，大塊陸地形成將隨著日子的消逝而有所變化。即使在進行冒險遊戲的時候，全體的地圖也隨時的在變化著，比如說在昨日仍連著大陸的陸塊，可能在今日已分離而成為一孤島。而且玩家為了比另一方的對手早日收集取得各個侖，將必須隨時的利用這些地形的變化，以阻繞對手的一切行動，如此一來才可取得對我方有利的局勢。



◀如圖所見，這是戰鬥用的地圖。可以顯示出地形的立體感覺。



▶是一位公主。她統治著位處正中央的區域。

▲在沙卡斯中被培養出的戰士，統治者反方位的區域。

▲以著名的卡通中的主角人物為藍本，其子孫將有著相同的面貌在此款遊戲之中登場。由於可由玩家自行設定他們的一些基本參數值，故十分的有趣好玩。



PAL～神犬傳說～

神犬傳說

這款RPG發表上市之時，給業界帶來了幾許的震憾，新穎的題材和精采的遊戲內容，的確有令人耳目一新的感覺。多采多姿的故事內容，激烈的戰鬥場景和動聽的BGM音樂，相信都能讓玩家們愛不釋手。此作品應會是款物超所值的遊戲。

●廠商／東北新社　●發售日／96年春天預定　●價格／未定

由奇才「雨宮慶太」製作的RPG大作

山神

▼和貧乏之神是夫婦，性格雖豪爽，但有時非常愛哭。

尤奇特

◀很喜歡卡歐露。擅長作菜。

巴魯

▲主角。因為喜歡卡歐露且為了幫助她，而踏上了冒險之旅。

卡歐露

▲喜歡動物心地善良的少女，有點害羞但是意志堅強。

貧乏神

▲有朋友之義的人。是所有的神當中，階級最低的一位。

此作品是開發之時，充分發揮了「創造力」和「無視所謂的理論」理念而作出的RPG電玩遊戲。其遊戲之名稱為「神犬傳說」。

這款遊戲軟體是由東映影視、東映東京撮影所和東北新社等3家公司共同開發的。此次的RPG，和以往一樣有HP或MP等值的系統設定。選擇指令的畫面則全部視窗化，使得玩家可輕鬆的進行遊戲。另外有了全新可單手操控把手的模式設計，故也可以不必雙手持操控把手來玩遊戲。這種全新的操控系統，是以往的RPG遊戲中所看不到的東西。

這款遊戲在製作時，各個重要部分皆有聘請著名的實力派大師來負責擔綱。其中全作品的監督，是由動畫電影界中被喻為鬼才的「雨宮慶太」先生來擔任。他曾經在「假面騎士Z」以及「美少女戰士」」的作品中，有不錯的表現，故此作的動畫表現當然也有很精采的演出。另外，特效的BGM音樂，則請了曾獲得唱盤大賞編曲獎項的後藤先生負責。故此款電玩遊戲的各背景主題音樂，皆以優美歌劇旋律製作而成的動人音樂。

另外，此作品中的精采BGM，也決定了將製作成專輯來發售，此CD音樂專輯，預料在發售之後，將可得到不錯的銷售實績。

由於此電玩界所注目的大作品，具有不錯的製作陣容，故應是一款物超所值的作品。

此作品的最大賣點是「這就是你的專屬舞台劇」。

由於遊戲的設計非常重視其故事內容和戲劇性，故不論是誰玩了此款遊戲都會愛不釋手。這和一般的RPG遊戲不太一樣，是以故事＋事件的理念所創作出來的。

在這款遊戲之中所見到的人物設計，是聞名於SFX電影界奇才「雨宮慶太」初次在PS上一顯身手的作品。

另外，還有一項全新的系統設計「單手控制把手」。為了體恤玩家在長時間玩遊戲下會疲勞，故設計了這個可減輕操作負擔的系統。由此種種優點來看，眞不愧是被喻為大作的優秀軟體作品。



アルナムの翼～燒塵の空の彼方へ～

獸族十二神徒傳說 II

新作舞台是在舊作5萬年後的世界。所有的景緻已和以往完全不同，幾乎所有的設施都已被機械化了。玩過舊作遊戲的玩家們，必定對此款RPG電玩遊戲有著深刻的印象，精采的故事格局和華麗的戰鬥畫面，真令人難以忘懷。

●廠商／萊特小組　●發售日／96年春天預定●價格／未定

以前作5萬年後的機械文明世界爲舞台！

『II』的世界是以前作時代的5萬年後做為背景，那是一個已充分利用外燃機關的文明世界，景觀和前作的世界截然的不同。在此次我們所介紹的戰鬥畫面中，就如所見，敵人完全都是機械製的「機甲兵器」。不過，多數的「機甲兵器」，其駕駛座都是露在外面，故只要能牽制駕駛員即可使其失去效用。所以軀體為肉身的主角在遇上機甲兵器時，定得要設法盡早讓機甲兵器失效才行。在和敵人進行戰鬥時，雖然有時自己的等級不高，但仍可利用戰術，來獲取勝利。

令人注目的2種原野畫面！

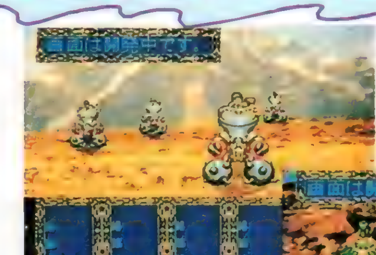
遊戲中有2種原野地圖畫面。一種為普通在RPG中所見到的斜上方往下看的畫面，在街道上遭遇敵人的話將發生戰鬥。在另一種3D畫面上移動時，除了會發生事件外，是不會有戰鬥情況發生的。



◀在一般RPG中常見的畫面視點，如畫面所示，不論是街道或迷宮內都是這樣。在移動中遇上敵人時立即進入戰鬥畫面。



▶如此迫力的畫面，有點近似於3D動畫。



◀I代「牙」中的敵人是恐怖的對手，在此作中依然存在。但由於此機甲兵器在製作時過於倉促，故很容易故障。



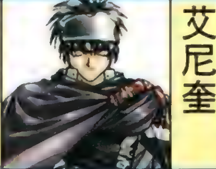


▲戰鬥採回合制。通常畫面不顯示玩家所代表的人物，僅以行動的視窗指令操控主角而已。由於戰鬥畫面充分發揮了PS主機的擴大縮小功能，故戰鬥畫面十分有看頭。

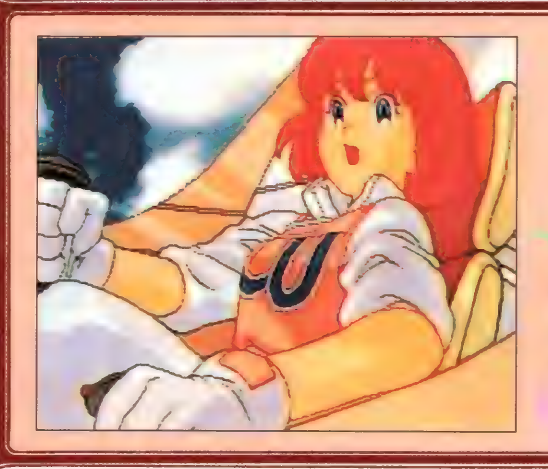


▲華麗精緻的動畫也是此遊戲吸引人的一大魅力。

角色介紹

裘娜	卡琳	庫斯密達
喜歡小孩且熟悉藥草的女子。	諸事瞭若指掌且熟悉藥草的女子。	主角，有一把以蒸氣加熱的大劍。
瑪尤科達 	艾尼奎 	休連 
高雅且隨時帶著笑容的少女。	實力一流的戰士，具強烈的使命感。	擅用飛行道具，分析事情的能力很強。

新作篇 PLAY STATION



ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～

兵蜂戰記

這是柯拿米公司再一次的經典趣味作品，可愛的人物和乘坐工具的設計，再加上有趣的冒險故事，對玩家而言具有十足的吸引力，主角乘坐的武器兵蜂，可以藉著變形秘寶來增加其攻擊威力，當然也可在必要之時變回原來的樣子。

●廠商／柯拿米　●發售日／未定　●價格／未定

玩家將和兵蜂一起展開冒險故事！

序幕

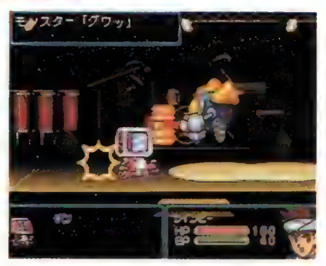
兵蜂、舞蜂和工蜂三台機甲是西那蒙博士所製作出的萬能機器。由於亦具備思考能力，故可以單機行動。不過若是搭乘駕駛員的話，將具數倍的攻擊威力。駕駛員共有萊特、帕斯蒂兒和米特等3人。

有一天，衆人所居住的東布利島的遙遠東方，自巴埃利亞大陸處產生了一異常能量給西那蒙博士感測到，於是乎派遣了兵蜂小組去調查。在那裡，小組們眼前所見的是被一層層厚雲所覆蓋的大陸，正被一群群的機械人攻擊著……。

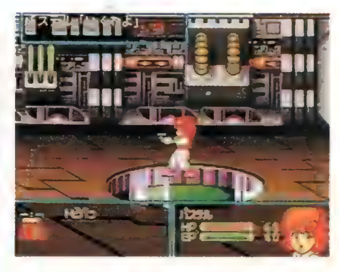
倍受注目的精采戰鬥畫面！



▲遭遇敵人時先挑選攻擊對象。



▲選擇攻擊法和邊叫出聲的動作。



▲在狹窄處要走出機體外。



兵蜂

西那蒙博士的兵蜂一號機。可以自由的改造，甚至可以乘坐駕駛員。

利用變形秘寶增強

▶可用各種零件來改造兵蜂。

◀可以變形成不同形體的兵蜂，也可以變回原狀。在冒險旅程中尋找種種可變形的秘寶是一大樂趣。

帕絲蒂兒

萊特的堂妹，凡事認真的女子。平常很親和可愛，但生起氣來卻是相當的兇悍。

萊特

西那蒙的孫子，兵蜂的駕駛。不愛讀書卻熟悉機械知識。個性樂觀且具十足的草根性。

舞蜂

兵蜂的姊妹機，駕駛員為帕絲蒂露，會使用"鍛帶飛舞"的必殺技。

ARENA

魔境神杖



這款作品最早是出現在IBM-PC上面，由於頗受ＰＣ玩家的喜愛，於是軟體廠商特別將其移植至ＰＳ主機上。其中最大的一個特色是遊戲中所使用的咒文，可以由玩家來自行設定。此外３Ｄ的動畫演出更令人有目不暇己的驚奇感。

●廠商／SOFT BANK　●發售日／未定　●價格／未定

在廣大世界中展開的ＲＰＧ冒險故事

「魔境神杖」是1993年在美國ＩＢＭ　ＰＣ上所發售的一款３ＤＲＰＧ電玩遊戲。

遊戲進行時，非一般的戰鬥隊伍制，而是基本上由主角一人獨自進行冒險。不論是迷宮或是街道都採用了可360度回轉的立體影像。甚至季節轉換時的美景，都可在華麗的動畫中看到。

在ＰＳ版本中，所有的人物都由日本的玉木美孝氏經過重新繪製，而且玩家可以自身具各職業的十位人物當中，選擇一位人物做為遊戲的主角。。

另外，在遊戲中所使用的咒文可由自己設定，是本作之一大特徵。不過，主角之中也有完全不會使用咒文的人，也就是說每人各有其進行遊戲的方式。玩家們亦可由操控各個不同人物以體驗不同的樂趣。



◀華麗的３Ｄ畫面，使得冒險旅程更加有趣味。

追尋凱伊歐斯杖的碎片

「……醒來時正處在黑暗的牢中。這裡既無食物又沒有水。因為過於信賴國王而被囚禁在此的我已近絕望。

突然間，牢房的中央出現了亮光，在光芒中莉亞出現，並且教我使用魔法。聽她所言得知，原來她的師父傑卡丹是國王的魔導師，但他卻把國王給幽禁至異次元中，而自立為王。其實莉亞已死亡了，但她利用了她的最後一口靈氣來教導我魔法。

我在聽完她的話之後，決意要設法修習魔法以便打倒邪惡的魔導師傑卡丹……」。

以上所述便是故事開始的序言，主角將在冒險故事之中尋找凱伊歐斯杖的碎片並解救國王來解決各個謎題。



▶主角在此經歷的冒險世界裡有著許多的種族。

▶想移動時，先在地圖上選好想去的地點位置。



◀在細緻畫面中展開了冒險的事有獨創的月曆，特別節日時還有商品特賣。

ＰＣ版本上的操控系統

在ＰＣ版中，由於要自行塑造主角，故非得熟悉各種能力值的意義，真是令人有點傷腦筋。但是，在ＰＳ版本中，由於角色已被設定在某狀態之下，故玩家們應可很快的進入狀況。

另外，戰鬥時會在螢幕右下側表示所使用的武器，只要利用滑鼠來左右移動便可進行攻擊，是一頗方便的操作法。



◀能夠以滑鼠來進行戰鬥。



◀狀態畫面的背景中，刻畫出主人公的出身地。

ガーデイアンヒーローズ

守護者列傳



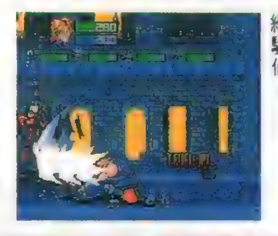
這款遊戲最具有ＲＰＧ風味的地方，就在於角色的成長。各個角色將因你的培育方式，而成為各式各樣的人。而且因為它是款格鬥ＲＰＧ，所以角色動作之靈活自不待言。已經發售一段時間了，相信酷愛格鬥ＲＰＧ的你一定早已玩得不亦樂乎了吧！

●廠商／ＳＥＧＡ　●發售日／96年１月26日　●價格／￥5800

這是格鬥動作ＲＰＧ

打倒敵人，鍛鍊自己　這就是ＲＰＧ的樂趣

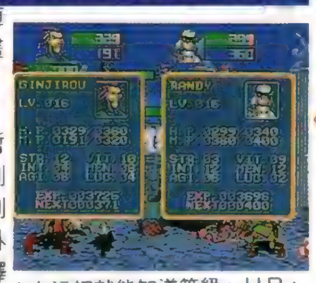
若要說到「守護者列傳」中最ＲＰＧ的部分的話，那就是角色的成長。若你打倒了敵人、賺得經驗值並且提昇等級之時，就可得到許多能力獎金。如果能夠讓角色理想地成長的話，那麼格鬥的部份也就會愈來愈輕鬆哦。



◀也可用障礙物來賺取經驗值。

用暫停來確認身份資料

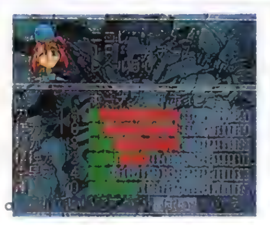
角色的能力值，是無法在一般畫面確認的。可是，當你在玩的時候，只要用開始鈕來暫停遊戲，就能看到了。除了可以看到角色的能力值之外，你也可以用選擇設定來消去資料。



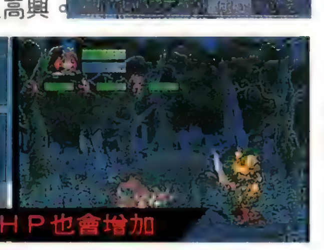
▲在這裡就能知道等級、ＨＰ、ＭＰ、能力值和經驗值等等。

舞台終了後的能力值提昇

各舞台的最後，會給予你等級提昇所必需的獎金分數。你可依據這參數的分配，來使角色成長並且具有各自的特徵。因此，看玩家是要將角色給培育成速度敏捷型的，還是養育成力大無窮的有力型都可以，全憑玩家高興。



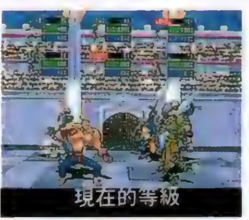
◀ＶＳ模式的能力設定也在此畫面進行。



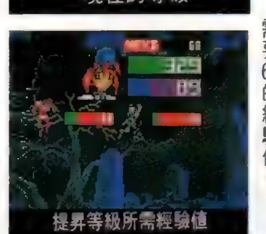
◀若想擁有不容易死的角色就得提昇體力。

也有顯示等級、經驗值

一旦滿足某種條件，就可以選擇「NEXT EXP DISP」的項目。一將這個轉到ＯＮ，一般就會顯示ＨＰ、ＭＰ出等等的參數數值，有時則還會多加上提昇等級所需要的經驗值，還有，在ＶＳ模式的時候，當這種情況下就顯示出等級。相當方便哦！



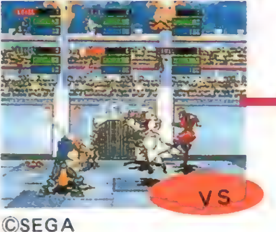
◀裡頭的數字是等級，框框顏色是隊伍。



◀當這個時候呢，就還需要68的經驗值。



可與遇上的敵人對戰



▶在遊戲初期下，只有這5個人可以使用。



◀在故事模式中推進到某種程度。



◀若死了的話，就會在那裡結束。

▶隨著遊戲進展，則可選擇的角色就會增加。





アルバードオデッセイ外傳～LEGEND OF ELDEA～

英雄聖戰外傳

雖是系列之作，但卻從模擬ＲＰＧ搖身一變，而成正統的ＲＰＧ。雖採用２Ｄ形式，但因它使用了多邊形處理，所以整款遊戲所給人的感覺就像是３Ｄ一樣的具立體感。而且因為動作和音效的搭配，使得戰鬥畫面更形逼真，喜愛ＲＰＧ的你，絕不可錯過！

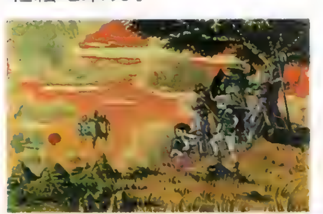
●廠商／SUN SOFT　●發售日／96年３月下旬　●價格／未定

勇者死後仍會交織出歷史

「外傳」的舞台是距英雄阿魯巴特所活躍的時代，之後數百年的世界。這次的主角是一位名叫派克的16歲少年。

雖然在這之前的系列是模擬ＲＰＧ，可是「外傳」則轉變成在原野上漫步的正統ＲＰＧ。所以，那些對於這系列很有興趣卻因不太會玩模擬遊戲，而敬之遠之的玩家，應可以輕鬆地來玩了。

故事是由２部分構成的，第１部分是派克的成長篇，第２部則是完結篇。從故事的大綱到次要故事等等都準備了許多則穿插劇情，所以經歷這些故事也是個樂趣哦！





▲也在本篇中登場的哥德騎士團，這裡好像有阿魯巴特的子孫…。



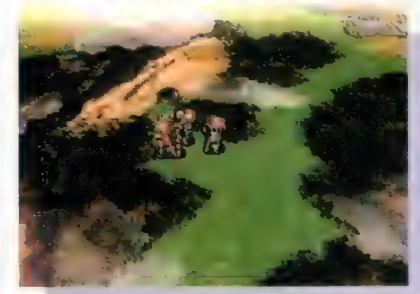
▼在酒吧和歌手艾卡的相遇。在這之後她會成為伙伴。

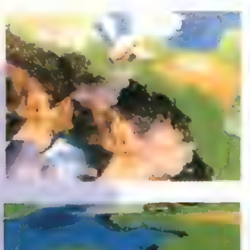
▶為了尋求解除石化的方法，而到沙漠之鎮的派克一行人，在此捲入事件！

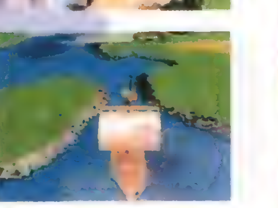
▲第１部分的所有人員。右下方的姑娘雖沒加入隊中，卻會賣道具給我們，會常看到她唷。

使用多邊形的３Ｄ原野畫面相當真實

遊戲中的移動畫面呢，基本上是採２Ｄ的形式，然後以可看透遠方般的縱深的方式來表現。依這「俯瞰」的視點，將伴隨著故事展開的精彩畫面表現而千變萬化。還有，像「飛行船」和「帆船」等等的物體，則將採用多邊形來描繪哦！



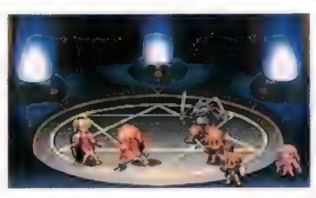




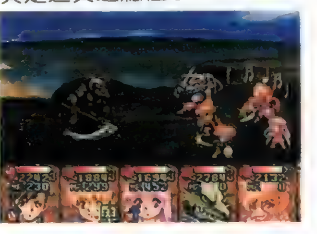
有深度的原野畫面

以動作和魔法效果展現魅力的戰鬥畫面

至於在系列中大受好評、角色們的動畫式戰鬥畫面，則仍有出現在「外傳」中。使用劍和魔法，承受攻擊等等，各式各樣的動作都將以動畫來表現。而且，它還配合動作加入聲音，就連魔法等等的特殊攻擊，也都有獨特的畫面處理，真是逼真過癮極了。



▲也花了很多心思在處理背景方面，在這裡會有電梯般的捲軸和魔法陣之明暗的精彩演出。



▲在畫面下方顯示資料，這樣就能知道哪個角色處於麻痺狀態。



▲不只是人類般大小的敵人，還會出現許多巨大敵人哦！畫面處理也用「特殊攻擊」來進攻！

エアーズアドベニチャー

魔境英雄

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

這是款有著堅強陣容之製作群的ＲＰＧ大作。因為故事的舞台是17世紀的歐洲，所以一切都是那麼地唯美，宛如好萊塢所拍的電影般。不但故事內容精彩，就連畫面、系統等等也都十分引人入勝，不但玩家要買，就連小說、漫畫族也絕不可錯過!!

●廠商／GAME STUDIO ●發售日／預定 96年３月●價格／未定

永野角色３ＤＣＧ登場！

這是由遠藤雅伸擔任製作總指揮、由永野護擔任視覺設計、以及由GAME STUDIO中的新銳——柴田賀盆負責製作的冒險大作ＲＰＧ「魔境英雄」。既然是由遠藤和永野這對黃金搭檔來製作的，相信它的內容必是不同凡響。

永野所設計的畫面，能夠給人一種連ＣＧ透視圖所做的３Ｄ化效果也比不上的眞實感。它的遊戲系統是控制了複雜性而讓它顯得簡單，被做成ＣＧ透視圖的角色呢，當他在２Ｄ的遊戲原野上冒險時，一旦遇到了敵人，就會進入非真實時間的指令型戰鬥。而戰鬥場面呢，則是充份活用了SATURN主機應有的３Ｄ震撼視覺演出機能。

故事發生在17世紀的歐洲。以相當纖密的時代考證所做的豪華絢爛之王朝文化為背景，主角——亨利・伽沙・賓賽特在此展開了大冒險。擊退惡龍、和公主柯琳之戀、和謎樣的秘密教作戰等等，將在遊戲裡頭進行一連串如好萊塢電影般的娛樂劇情哦！

因爲是以中古歐洲作爲故事背景，所以不單具有濃厚的歷史風味，還會從神秘、幻想、及浪漫的情懷中，醞釀出如夢似幻的氣氛及臨場感唷！

STORY

時間是17世紀的歐洲。兼具有外貌、膽量、智慧和金錢的亨利・伽沙・賓賽特，18歲的他一點生存的意義和目標也沒有，終日浪浪蕩蕩地過一天算一天。可是，終於發生一件可讓這種生活劃上休止符的事了。他因年少所做錯的事而受到審判，最後宣判他死刑。

行刑的當天，行刑台四周混雜著許許多多的遊客。利刃在亨利的頭的上方提起，亨利他安靜地閉上了眼睛。在那一刹那，響起了磷火般的聲音。那是公主——柯琳・多・貝涅魯克斯，整個行刑因公主的命令而中止了，亨利僥倖地逃過了一劫。

從馬車的車窗中所看到的柯琳公主之美麗容顏，是亨利永生難忘的。這就是放蕩不羈的亨利和公主柯琳的相遇，而在神不知鬼不覺的當時，他們二人的命運之線已經牢牢地繫在一起了。

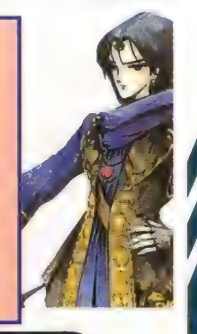
朝向冒險的世界……。

柯琳・多・貝涅魯克斯

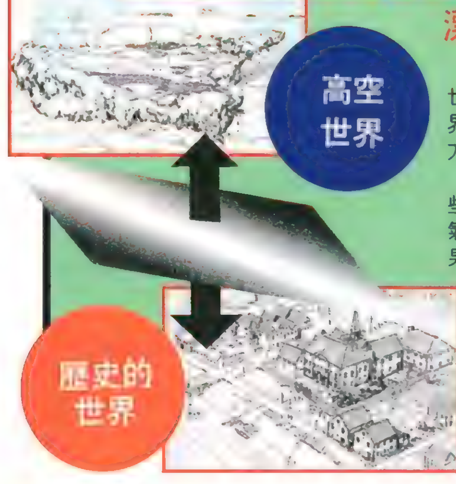
女主角，是統治著歷史之世界的貝涅魯克斯王的獨生女，16歲。她也是得不到她父王的愛，不過總是有自然的聲音撫慰著的她，不知何時起，竟擁有了能使用魔法的能力。她的出生也是個秘密，可是她自己卻從來就沒留意過這件事。一直到今天，因為她救出了將被斬首示衆的亨利，她的命運才開始起了很大的變化……。

亨利・伽沙・賓賽特

主角。公爵家的少主，可是自從幼時從養父母家逃走之後，就成了玩世不恭的花花公子。兼具有外貌、膽量、智慧、金錢等等優秀資質的他，唯一得不到的就是父母的愛和生命的意義。18歲的他，因為通敵以及詐賭的罪名，而將被處以公開斬首之罪時，便和柯琳相遇了……。



逐漸明朗化！高空世界



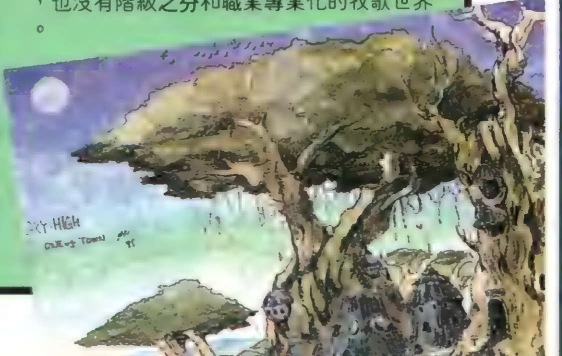
漂浮在空中的妖精世界

故事背景是利用"牆壁"而分成了「歷史的世界（人類的世界）」和「高空世界（妖精的世界）」。雖說如此，知道有高空世界這麼一個地方的人並不多。

妖精世界是由溫迪奈所守護著的，居民全是些妖精和幻想的生物。還有，如果吸了這裡的空氣就出做出可強調人類性質的舉動，相反的，如果吸了人類世界的空氣的話，就會做出會迷失人類性質的舉動。也就是說，如果惡人吸了妖精世界的空氣的話，就會變成十分厲害的大壞蛋。可是，如果這道"牆壁"會因某種原因而被弄破的話……，哇～，光是用想的就叫人害怕不已了！

高空世界的村落

相對於人類世界的街道和城鎮，他們在妖精世界裡出現了農村、和鄉里的小規模村落，並且在那兒生活著。居民多半利用大自然來生活，像是住在樹洞裡。是個沒有文明，也沒有階級之分和職業專業化的牧歌世界。



THOR～精靈王紀傳～

光之繼承者



這是款大受歡迎的動作ＲＰＧ。不論在系統、動作以及指令等方面，都較前作要來得強、來得棒！除了前作中的舊成員、舊系統之外，它還多加了許多新角色、新系統哦！而它的舞台更是別開生面，是以精靈界來做為遊戲進行的地點，嗯～～，真是迫不及待啊！

●廠商／ＳＥＧＡ　●發售日／預定春天　●價格／未定

痛快地打倒敵人，動作ＲＰＧ

這款『光之繼承者』，可說是ＭＤ版中大受歡迎動作ＲＰＧ，『ストーリー　オブ　トア』的續集。它不但繼承了前作的系統，而且還多加了充滿痛快感的動作以及獨創的召喚精靈系統，就連難解的解謎要素也都包括進去了。還有，除了在前作中就已登場了的４位精靈之外，還新加了２位精靈，而動作部分當然是大大地提昇了囉！可藉指令的輸入來使用的技也增加了！

而遊戲的舞台，就是精靈所生活著的精靈界。主角一雷恩將在這個精靈界裡展開一連串、各式各樣的精彩冒險哦，到底會有什麼奇怪的冒險在前方等著他呢？哇～～，真叫人期待!!

本來尚未定其發售日，現已決定春天發售，再等一下吧。





在屋內

◀總覺得很詭異的樣子。好像是哪裡的古城似的。對了，這裡不是人間界而是精靈界啊！若是這樣的話，這氣氛可是營造得太好了。

▶褐色的軀體是其魅力（？）所在的主角雷恩。好像在橋上破壞樹木的樣子…，在破壞環境…不是，這裡是精靈界，所以不會有問題的。

在屋外



▲就連踐踏影子也有作用，的確呈現了更豐富、有力的內容。



▲用跳踢來打倒敵人。

●雷恩

是精靈界的王子，本遊戲的主角。關於他的成長及他外出冒險之因素，目前不得而知。

●迪特

也曾在前作中登場的水之精靈，這次也將以〝治療〞等回復魔法為中心，協助主角雷恩。

●謝德

影之精靈。在前作中它曾代替主角抵擋攻擊、當主角掉到洞穴時也是它撿他上來的，真是受他太多照顧了。這之呢？

●依夫里特

火之精靈。可將周遭敵人一網打盡的〝融合轟炸〞將登場。

●巴烏

綠之精靈。力量比前作大，而且看樣子像是學了新魔法哦！

●布拉斯

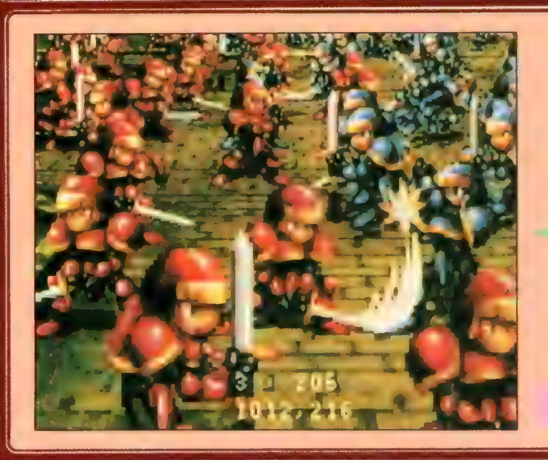
新登場的音之精靈。好像是攻擊型的，其全貌尚是個謎。

●艾魯

新登場的風之精靈。要怎麼召喚出來呢？和布拉斯一樣有趣。

ドラゴンフォース

聖龍戰記



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

這款『聖龍戰記』，是款以虛幻世界為基礎的模擬ＲＰＧ。而它的角色陣容更是前所未有的龐大，若包含ＮＰＣ在內的話，將有120人之多呢！而戰鬥場面之浩大、逼真、更可讓玩家們充分享受到模擬戰鬥的真正趣味哦！

●廠商／ＳＥＧＡ　●發售日／預定96年春天　●價格／未定

100位以上的角色將在大陸上創造新歷史

這款『聖龍戰記』是以幻想世界為基礎，所創造出來的模擬ＲＰＧ。玩家可從６個角色中選出一位主角，來和７位君主相爭，以成為大陸的霸者為目標。



▲若包含ＮＰＣ的話，登場角色共有120人哪！

原野畫面是充滿了模擬戰爭風味的系統。由數位武將組成師團在地圖上進軍，抵達城裡後，若和敵方師團相遇的話就進入戰鬥狀況。

遊戲中有獨自的時間流程，即使當玩家角色在行動的時候，別的角色也會行動。那種像是身歷其境，自己也投身入遊戲世界中的歷史裡的感覺，正是『聖龍戰記』所特有的風味。屆時大家再一同來親身體驗吧！

▼原野地圖上，一進入敵人根據地，或是在途中和敵人相遇，都會進入戰鬥模式。畫面的左下方的角色是主角之一，偉恩。



▲大陸上共有8個國家。主角將成為其中一國之君，來和其它國家爭戰。

戰鬥畫面是場大混戰！



在戰鬥模式中，各武將會率領他們各自的軍隊、親臨作戰。有戰士、有弓箭手、有飛行部隊等等，也都有各自的特性。而這些各式各樣的士兵所進行的３Ｄ戰爭，使是遊戲最大的特徵。最多將會有100對100，共200個士兵加入混戰裡，展開一場殊死戰。

以上所介紹便是「聖龍戰記」大致的模擬作戰情況，接著，我們就以畫面照片來感受一下它的迫力吧！

▼武將所率領的士兵們排排站好，終於要開始戰鬥!!

100人對100人之激戰！



各武將們都有其必殺技！

各個武將們都各自持有屬於他們自己的必殺技，有用劍的，也有使用魔法的。不管是哪一種，它們全都將以特殊的視覺畫面來表現！



▶這是有翅膀的飛行部隊之對決。



◀這是使用魔法的必殺技？



LUNAR～THE SILVER STAR

銀河之星

這是SATURN版的『銀河之星』。比起ＭＤＣＤ版而言，不論是在系統方面、劇情方面以及動畫方面……等等，都做了許多的改良，所以它畫面更具迫力，劇情更加細膩，系統更為完善，是款值得期待的ＲＰＧ巨作!!

●廠商／角川書店　●發售日／預定96年春天　●價格／未定

SATURN版「銀河之星」來了！



▶連訊息視窗也改良成這樣了，整個畫面變得更容易看了！

▼遊戲開始後馬上就在迷宮裡，這裡就是白龍洞窟。在前方究竟有什麼呢？

首先，在畫面上和ＭＤＣＤ版比較起來便截然不同！若是SATURN版的話，它就可以活用選色機能，來做更細膩的表現，而完成比現在更具有立體感的畫面。而且在系統方面的變更，則是變更了原野走動以及洞窟中之戰鬥畫面，都更令人耳目一新，連劇情方面也做了許多細部的改變哦！

因為我剛剛說到連劇情也有所改變，所以聰明的你大概會幻想有些什麼新點子吧!!在故事的後半段就會有重要關鍵哦！請大家好好享受吧!!

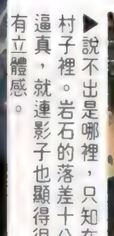
LUNAR　冒險的開始‥

寂靜的山間村落卜魯古。隨著晚春的來到，村子裡也正忙著在為１年１度的「女神祭典」做準備。少年亞雷斯也和青梅竹馬的露娜，每天都在泉水邊做祭歌的練習。可是事實上，亞雷斯他對冒險總懷著相當的憧憬，而村子的英雄操龍師・岱恩呢，他是魔法世界的象徵，曾經是解救世界的四英雄之一的他，十分受到大家的敬愛，而亞雷斯他更是幾乎每天都去他的墳上祭拜。終於，機會來了，朋友拉姆斯向他說出去白龍洞窟的事。他說，從沒有人從那個洞窟回來過，唯一的例外就是那位岱恩在和亞雷斯同年紀時，曾經去過一次。因為亞雷斯以前就曾經想過，要去挑戰那岱恩曾經挑戰過的洞窟，所以，經他這麼一提，他便決心要進入洞窟看看。

巨作重現！



▲這是轉送之泉。雖然四周的花草描繪得美極了，可是仍比不上那倒映在泉水上的陽光和倒影！

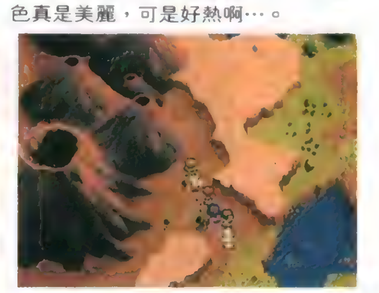


▶說不出是哪裡，只知在村子裡。岩石的落差十分逼真，就連影子也顯得很有立體感。



◀村子的停船處。十分簡單清潔，村民過著相當簡樸的日子。

▼闖入火山地帶，張著大口的火山景色真是美麗，可是好熱啊‥‥。





▲戰鬥畫面。如有５個人的話，就可輕鬆戰勝敵人哦！



ダークセイバー

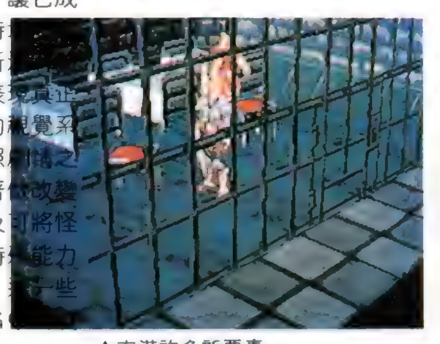
異域歷險

本遊戲是款劃時代的立體ＲＰＧ，它獨創了前所未有的「遠景透視」、「對比劇情」以及「怪物捕捉系統」，它讓玩家可真真正正地體驗什麼叫３Ｄ立體ＲＰＧ，也能讓您每玩一次都有不同的變化和結局，百玩不厭。真希望春天趕快來啊!!

●廠商／CLIMAX　●發售日／96年春天　●價格／未定

添加了３種新功能，何謂「立體劇情ＰＲＧ」？

對影像造成衝擊的「立體感」，和豐富的故事性，「可以玩上Ｎ次」的ＲＰＧ，本遊戲最吸引人的地方，就在這些空前的趣味性上。為了讓它成為真正超級ＲＰＧ，特[illegible]加了以前的ＲＰＧ中所[illegible]新設計。那就是為了表現真正３Ｄ世界所設計出來的視覺系統「遠景透視」，依照劇情之分岐，劇情發展將隨著[illegible]改變的「對比劇情」，以及可將怪物的能力轉變成主角特[illegible]能力的「怪物捕捉系統」。[illegible]些全都是在以前的ＲＰＧ[illegible]有見過的特殊系統，相信此一精心設計，將為各位玩家們帶來更大的樂趣，敬請密切注意上市日期。



▲充滿許多新要素。

實現真正的３次元世界

用ＭＤ來追求立體表現的結果，就誕生了動作ＲＰＧ『秘境魔寶』這款名作，改良後的ＳＳ版數是採用斜上方往下看的視點，來做出擬似３次元的表現，而將前作再做更進一步的發展便成了「遠景透視」。它不是用從前的Ｘ軸＋Ｙ軸來表現「由２Ｄ所形成的３Ｄ表現」，而是在Ｘ軸＋Ｙ軸上再多加了Ｚ軸，讓玩家可以體驗那完全立體空間所表現出來的幻想世界，畫面中的人事物全都做了高度、深度、內側和距離的設定。因為這麼一來便可表現出距離感，所以當你站在可望見谷底的橋上，以及走入可一眼看見港口的狹窄通道上，你都可以感受到那種令人兩腳發抖的懼高感覺，也因而更提高了冒險的臨場感。當然玩家也可移動視點來進入建築物的裡頭。



▼好想看看[illegible]



會有100種以上的故事結局

遊戲設定中的主要角色們都和玩家一樣，以自己的意志在真實的時間中行動著。因此也會以玩家的行動經過（到達目的地所花的時間等等），而使得其他角色的行事言語也產生了變化，伴隨此系統而來的，便是故事的內容也會慢慢地跟著起了變化。這個也就是跨越了從前的多變劇情、多變結局等系統的「對比劇情」。它最大的特徵就是將動作的要素，和劇情之分岐給融合了起來。當玩家所不經意的動作有了不一樣時，玩家就可以玩到不一樣的故事，也就是說你可以享受到無數故事之樂趣！而故事劇情也將因你的決定而產生變化！大的故事流程約有５種，預定將配合大小內容而備有100個以上的結局哦！







FARADOON

緞帶王子

●廠商／先鋒影碟　●發售日／未定　●價格／未定

從背面俯瞰的３Ｄ畫面將呈現刺激、憾人的作戰場面

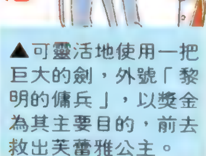
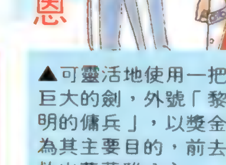
從玩家背後的俯瞰視點來看，是動作ＲＰＧ朝另一紀元進化的最大關鍵。先鋒ＬＤＣ加入SATURN的第一款遊戲「緞帶王子」，用它獨特的視點位置，將３Ｄ遊戲的瓶頸〝和對象物的相對位置之曖昧〞的問題給解決了，玩家可在３Ｄ的虛擬空間中自由地活動，就某層意義來說，是一種非常劃時代的型態哦！

各自不同的劇情發展

遊戲的角色是從３人中做選擇，然後依照各自的目的來進行遊戲，這次是由富士宏先生來負責角色設計的。

一向和平繁榮的王國法爾頓，受到具有強大魔力的黑暗魔道士，米多利達提斯的侵襲，殺了國王，並且將大公主給囚禁在塔裡的魔道士，在城裡配置了無數的怪物和陷阱。於是，各有自己的作法，以魔城為目標的３人便出現了！



蒙妮卡

▲法爾頓王國的二公主。使用細長的西洋劍，人稱「劍的貴婦人」，以打倒魔道士為目標。

梅爾卡魯特

▲使用金屬製的弓，掩藏了真面目的「蒙面大盜」，可說是世界第一的盜賊，以寶物庫為目標。

雷恩

▲可靈活地使用一把巨大的劍，外號「黎明的傭兵」，以獎金為其主要目的，前去救出芙蕾雅公主。



天外魔境外伝第四の默示錄

天外魔境外傳

●廠商／哈特森　●發售日／未定　●價格／未定

SATURN版的『天外魔境外傳』即將出現！

右邊所介紹的是「天外」SATURN版的序幕場面之一部分。站在熊熊燃燒著幕地裡的主角雷神，和〝666〞的文字漸漸浮出的畫面。像這樣的視覺畫面，其動畫品質是相當高的哦！然而，因為用ＣＧ所做的魔物會容易顯得奇怪，所以便以哥德格之堅固感覺為目標，努力地在製作中，絕對是一款高格調的遊戲哦！

雖然這款遊戲是以『天外魔境』的系列為基礎的，不過，你也可以把它當作另一款遊戲哦！在這之前的系列，可說是由富士山和藝妓來做代表的，也就是從外國人的眼中所看到的日本。可是這款遊戲恰好相反，它所描繪的舞台是從日本人的眼中，來設想外在世界的印象，將是截然不同的生長環境。其中有一句很引人注意的話：「神已經死了。」，這是依國家之不同所產生的不同文化和思想來做訴求，不過，目前我們也只知道，它的架構舞台是大大的不同而已，但是會有什麼魔物登場，裡頭會發生什麼事件，以及主角雷神將會有如何的表現………等等，這一些都要到上市那一天才能知曉，請玩家期待吧！



▲為了要放進許多的精彩動畫，所以需要兩張ＣＤ才行哦!!




◀▼佇立在熊熊地燃燒著墓園裡的少年，他就是主角雷神。給人一種狂野的感覺。



王國のグランシェフ

王國大廚師

●廠商／SARA INTERATION ●預定96年2月16日●價格／未定

在遊戲中做料理!!以冒險來鑽研料理，拯救王國！

以料理做為舞台，取名為「作菜・神奇・RPG」。它的舞台就是由美味之幸福感覺所建立的王國——古魯曼王國。以最高級的廚師「古朗薛費」為目標的主角——法魯，為了要將人民從那些意圖使大家的味覺消失的惡人手中救出來，而展開了他的料理修行之旅。因此，他必須取得「訣竅之書」，找到訣竅所欠缺的部分，以及做料理所需的材料，做出美味的料理，提昇他的廚師等級。

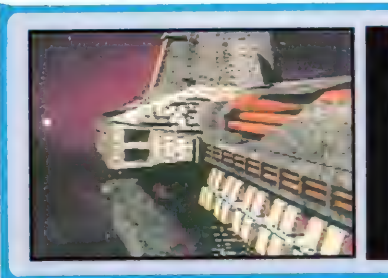
要想做出美味的料理，必須事先準備好材料，且步驟正確才行。在遊戲中，所做的料理全是你可在家做的家常菜哦！所以你可以邊玩邊學邊做菜唷！



◀一般遊戲中是以3D視點來展開故事。



▲遊戲的關鍵一做菜場面。你可用3D視窗來依序選擇素材和器具，右上的時鐘是表示經過的時間。



Defcon 5

第5號禁區

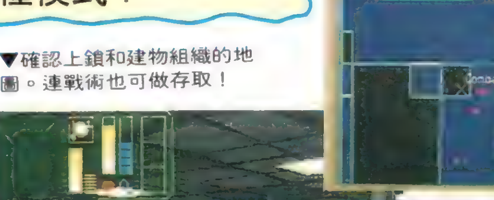
●廠商／MULTI SOFT ●發售日／96年2月 ●價格／¥6800

揭露暗藏在和平裡的陰謀有效地利用3種模式！

威脅礦山的和平，可怕的外敵之突襲！然而那卻是為了維護防衛站之利益所精心策劃的詭計…。

玩家的目的就是拿到和這陰謀有關的情報，並從這基地逃脫。因此你必須打倒前來攻擊你的人，而且得確保從基地中逃脫的退路才行。在這遊戲中充滿刺激、豐富的變化，一定可以滿足喜愛刺激的玩家的！

▼確認上鎖和建物組織的地圖。連戰術也可做存取！



▶敵人侵入建物中，要裝備好的武器來擊敗他們才行，只要一不留神就會招來橫禍哦！邊留意畫面左上方的狀況表邊移動吧！



新作篇 3DO

ブルーフォレスト物語～風の封印～

風之封印

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

這是一款由相當有名的紙上ＲＰＧ所改編的遊戲。正因為它是款ＲＰＧ，所以不論是故事性，或是角色的設計、塑造等等都相當的豐富。而唯一可操縱這些富有變化的角色來進行冒險的人，就是玩家您！雖然離發售日還很久，但它絕對是值得期待的!!

●廠商／萊特小組　●發售日／預定96年春天　●價格／未定

主角們的坎坷命運……

眾所皆知，茶餘飯後的紙上ＲＰＧ在3DO登場了!!主角瓦魯艾爾斯是依斯提亞和亞提魯希亞國境附近村落，村長—提姆塞恩的兒子。一直過得極平凡生活的他，雖具有未覺醒的強大力量，可是那力量並沒為他帶來些許的好運。雖然他在不可預知的命運中浮沈，但決定他的未來都操之在你！他還有個可愛妹妹，或許他是個愛護妹妹的人唷!!

▼開發中的畫面照片。



斬!

▶戰鬥畫面是從斜向俯視的角度來看的，有許許多多的劈砍動作哦，真是激烈!!



▲是由幻想的世界觀所構成的，ＳＤ角色也很可愛哦！

表情豐富的登場人物

其個性會依成長而有所轉變，事件發生時，主角的表情也將會不同，共分有情愛、戰鬥、訓練和苦澀等4種。在這4個裡頭，你最喜歡哪一種的他呢!!

瓦魯艾爾斯



◀主角之一。有著驚濤駭浪般的冒險在等他。

艾魯培登



◀魔族青年靈拉庫吉特的堂兄。好男人一個!!

卡古耶維特

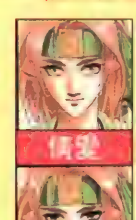
◀旅行舞者。雖是舞者但卻是男的哦！

茱萊胺

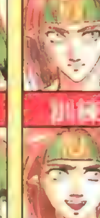
◀亞提魯希亞的公主。

依照性格使得表情不同

一般的狀態



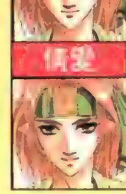






情愛　戰鬥　訓練　苦澀

高興的狀態











真說サムライスピリッツ武士道烈傳

眞說武士魂

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

ＳＮＫ預定於96年春天正式推出一款ＲＰＧ電玩遊戲。以前曾在NEO GEO主機上看到武士魂的格鬥電玩遊戲，此回ＳＮＫ則改以ＲＰＧ風格製作了這一款ＲＰＧ。冒險旅程中共有３個故事做為主軸，玩家們將可體驗多種冒險遊戲的樂趣。

●廠商／ＳＮＫ　●發售日／96年春天　●價格／未定

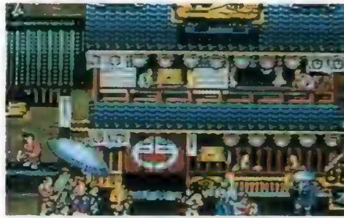
共有三個冒險故事！？

格鬥時不見到敵人的鮮血四處飛濺，不讓敵人受重創至死則不甘心。這是在前作格鬥風格的「真說武士魂」中給人的感受。然而此回的ＲＰＧ風格之新作品即將上市之事時有耳聞，相信此作的迷們應期待已久。

說到這裡，且讓我們為大家先睹為快的大略介紹一番。

舞台時代是中世，大約正值日本的江戶時代。接著，遊戲之中共設計有３個故事。分別為武士魂的天草篇、真武士魂的羅將神篇和正宗武士魂的京都編等３個故事主軸。其中在天草編和羅將神篇的最後階段時，設計有超強頭目等著你的到來，至於京都篇則目前尚不明。霸王丸和娜考璐璐等一行人將在京都篇中將遇到什麼驚奇的事呢？敬請拭目以待。

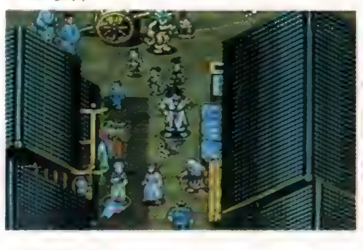
想進行遊戲時，從任一個故事開始都可以。也就是說想從京都篇開始冒險之旅也是可以的。不過，我們還是建議依序的自天草篇▶羅將神篇▶京都篇的進行冒險比較好。遊戲的舞台將隨故事的不同而有不同的變化。比如說，天草編是以日本本土作為舞台，羅將神篇則以世界作為舞台，京都編則以日本京都爲舞台。



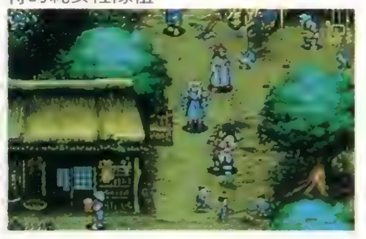
▲在街上會面的一幕。這也是其中的一個事件。



▲也可以是加姆，娜考露露和夏露特的純女性隊伍。



▲有了加姆這位可愛的女伙伴時的一幕畫面。



▲這是霸王丸、娜可璐璐和那夏洛特所組成的冒險隊伍。

注目

『眞說武士魂』中的主角！

玩家要由下列６位人物中選擇１名為主人公。未選上的其他人，也會在冒險旅程上遇見。



娜考璐璐

▶為大自然而戰的可憐巫女戰士。此次，在途中她的妹妹琳露好像也會加入行列，成為伙伴。

橘右京

▶一直有病在身青年劍士。它可得到究極之花嗎？

加姆加姆

▼假面戰士塔姆的妹妹，一位活潑的少女。將在「天草篇」中代替其兄大顯身手。

牙神幻十郎

◀霸王丸的師兄弟，是宿命中的競爭者。性格孤獨奇特，是位用劍高手。

加爾福特

◀金髮男子。一名正義感十足的美國忍者。

霸王丸

▲真說武士魂中的１號靈魂人物，在此ＲＰＧ作品中，依然身負豪快的使劍武技。



モンスターメーカー～神神の方舟

怪獸製造廠2

這是一款仍在積極製作中的一款ＲＰＧ電玩遊戲。介紹文中所見的內容和畫面，皆是95年時由廠商所公布的一些開發中的資料。不過光是看這些內容，玩家們便可看出軟體製作小組們，在此新作中所投入的心血，ＲＰＧ的迷們，相信你們看了此報導後即已躍躍以試了。

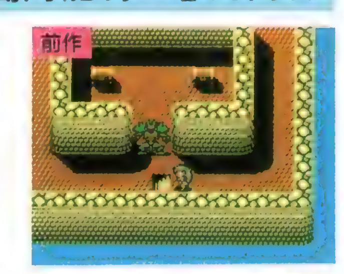
●廠商／NEC阿貝鈕　●發售日／96年預定●價格／未定

使用了動畫播放系統的精采畫面



重新改編了「～闇的龍騎士」的內容

在之前，我們曾告知大家此新作是改編了前作「闇的龍騎士」，使玩家更容易上手！改善作業是以戰鬥內容的平衡為主。但是，很驚奇的在得手的情報畫面裡，無意中發現了畫面品質也改善的情形。也就是說，可見在此新作畫面要比前作要來的精緻。



▲塔的一層樓面都分別的繪製出，每樓都有著詭異的氣氛。

故事內容到底如何呢？

故事大綱仍有許多地方仍是不得而知。在前作中，是以追殺宿敵孟達茲那，且在格殺他之後冒險故事告一段落。之後就要救出迪阿尼的部下。也就是說，冒險故事開始之後，最初的目的就是要打倒孟達茲那。另外，萊亞是為了尋求身世的真相而被一神秘的力量捲入此驚險的冒險之旅。



黑船

◀飛在宇宙中的黑船！所看到的行星是否就是萊亞所住之處嗎？故事的開端就是從這裡開始展開。

被破壞的城

▶大迫力的動人畫面，是以HU-VIDEO的技術製作出。這是一般的CG電腦繪畫技術所作不出來的動畫。

各怪獸製造者

在世界上共有７位怪獸製造者。在前作之中，僅有其中三位怪獸製造者在冒險故事裡出場。但在此新作怪獸製造廠２之中，將有全新的怪獸合體系統，可在各故事舞台之中看到諸位怪獸製造者的踪影。當然的，在此全新設計的怪獸合體系統裡，可供玩家在遊戲中靈活的運用。這使得玩家可以以利用該系統，將原有的怪獸以合體方式製造出原先不存在的怪獸出來。

另外，在目前已知的故事以外還暗藏了許多的秘密。但是，我們可以明白的是故事的趣味性在於玩家得完成所有冒險旅程才能徹底享受此遊戲的樂趣。遊戲時不妨注意教授萊亞魔法的謎之美女“卡拉”。



▲在精采的冒險旅程中，可見到的諸位怪獸製造者。



バウンダリーゲート　ドーターオブキンダム

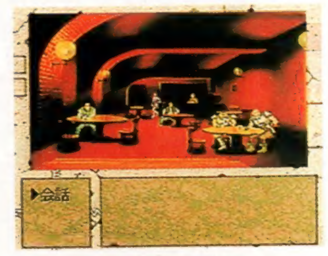
王國之女

巴克因影視預計於96年２月時正式發售的一款３Ｄ立體ＲＰＧ電玩遊戲。超視覺感受的精細立體動畫，連牆上的青苔都可清楚的被看到。另外隨著日夜和季節的不同，地形和出現的怪物都隨著變化，如此多采多姿又精采多變的遊戲，是玩家們值得去期待的作品。

●廠商／巴克因影視　●發售日／96年２月　●價格／未定

超立體3Ｄ影像ＲＰＧ電玩遊戲

自有３ＤＲＰＧ以來，以此款作品的畫面立體動畫演出的效果最好。而此款新遊戲的最大賣點，就是運用了最新的電腦繪圖和動畫電影之畫面合成技術，使得製作出來的各個動畫演出，除了立體感十足之外，畫面品質和像真度都非常的不錯。



▲如實物般道具的畫面。

超立體的遊戲畫面！

繪製精細的冒險世界

為了精細的展現出遊戲中虛構世界的景觀，所有的畫面都以特別的動畫繪製技術來製作。甚至連迷宮內或街道邊的牆壁，都是由動畫電影的繪圖工程師所描繪，故可見畫面製作的精細程度。這也使得冒險遊戲更加有趣好玩。


▶繪製精細的街道相當有看頭。

連青苔都可看見！


▲門或街道都被分隔的很清楚。


▲可在宿屋中恢復體力。

以主角的視線來進行冒險旅程

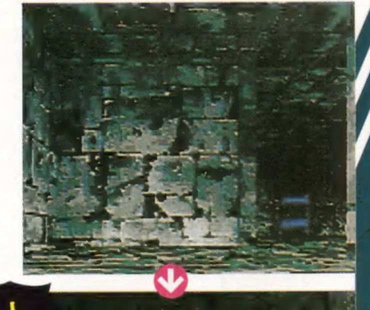
實際上，截至目前為止尚不清楚具體的遊戲內容。但可知的是，為了表現出逼真的視覺感受，移動線和那主角的視線等高。也因此，不論是敵人或迷宮的大小、眼前到目標物的具體距離，皆可很容易的判別出來。




▲可看到迷宮內的寬廣程度。

隨時間不同而變化的地形和敵人

由於舞台中考慮了時間、季節和天候的概念，於是乎畫面的演出近似真實世界。甚至所出現的敵人，亦會配合著各種地形和天候出現不同種類的敵人怪物。


▼▶在濕度高的迷宮中所出現的怪物滿身都是水。還有也有除了晚上才會出現的怪物。





ブルーブレイカー

真愛遊俠

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

初看到此遊戲將上市的消息時，著實的令玩家們有著十足的新鮮感。因為它有著和其他ＲＰＧ不同的樂趣。特別是在冒險旅程中，主角他除了要打倒魔王之外，還要追求女友且進而和她結婚。而且可選擇的對象還不少，共有９位美女之多。

●廠商／NEC　●發售日／96年５月　●價格／未定



凱恩

▲主角——為尋求結婚對象及封印大魔王而踏上了驚險的冒險旅程。

追求世界和內心的和平？

雖然製作小組尚未決定詳細的操控系統，但可確定的是它和一般ＲＰＧ的內容不太一樣。主人公在此冒險旅程中共有２個目的，一為打倒解除封印的魔王，二為尋找結婚的對象。也就是說，此作品在一般所謂的ＲＰＧ中，加入了戀愛故事的情節。

此次公開的畫面共３張。但實際的詳細內容，至今尚不清楚。但這仍是ＦＸ主機上值得衆人期待的新作。



▶此上圖為在原野移動時發生事件的畫面。

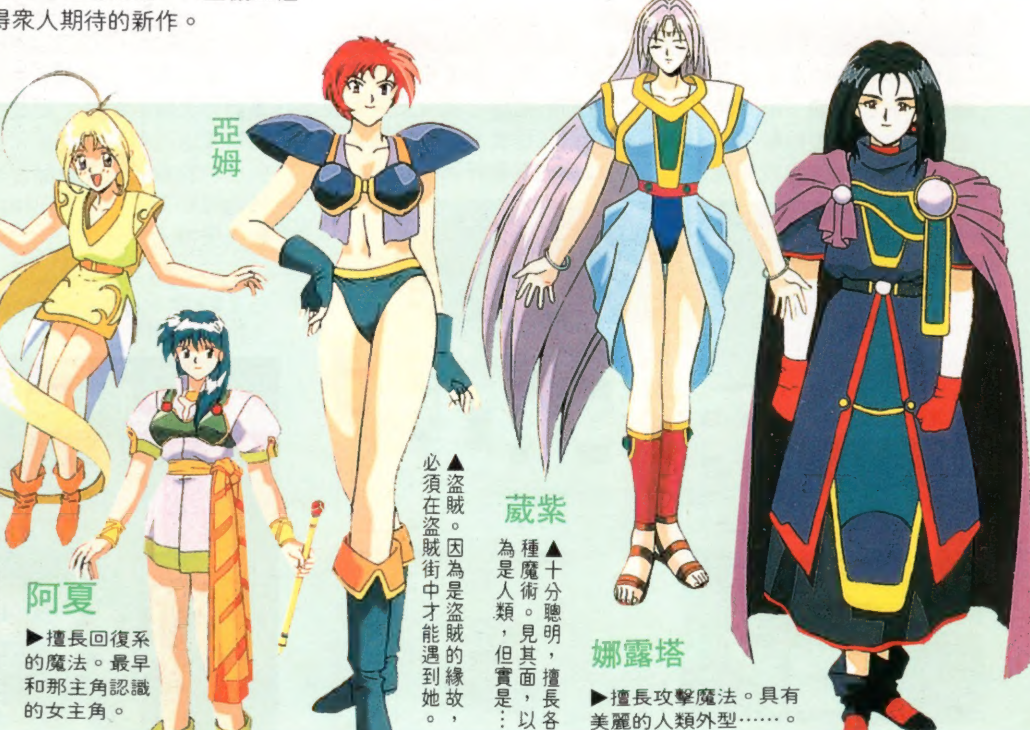
候補成為結婚對象的衆美女

可和凱恩結婚的美女對相共有９位。本文中所介紹的６位美女都是上上選。要選擇那位美女完全由玩家決定。就請你仔細的挑選吧！



卡露咪

◀持用比自己身高長的魔劍之女劍士。以傭兵和拿賞金為生。



塔娜

▲妖精。擅長使用弓箭。以人類年齡來看，今年16歲。

阿夏

▶擅長回復系的魔法。最早和那主角認識的女主角。

亞姆

▲盜賊。因為是盜賊的緣故，必須在盜賊街中才能遇到她。

葳紫

▲十分聰明，擅長各種魔術。見其面，以為是人類，但實是：

娜露塔

▶擅長攻擊魔法。具有美麗的人類外型……。

新作篇 PC-FX

シャドウラン

暗夜追緝



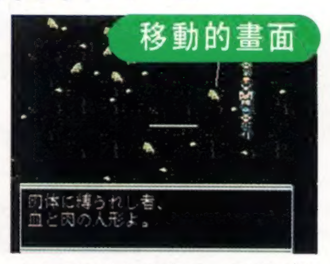
遊戲故事是發生在不久未來的21世紀初。事件發生在『東京』，遊戲的主角將會淪入黑暗的世界中，和群魔奮戰。遊戲中，共設計有四種故事模式，個個緊張刺激的冒險故事裡，玩家們可充分體驗各種不同的遊戲樂趣。

●廠商／克派爾　●發售日／未定　●價格／￥7800

事件發生在不久的未來 號稱史上最棒的RPG

此款遊戲是以T（TABLE TALK）RPG『SHADOW RUNNER』為藍本製作的RPG。但是所有會話的場景並未照桌上RPG中的內容，它共有4個模式ADVANTURE」、探索建築物的「MISSION」、戰鬥的「COMBAT」和進入電腦空間的「MATRIX」等。

移動的畫面



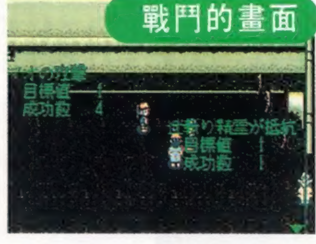
▲在建築物內搜查時，可見到如上圖般往下層看去的畫面。

會話的畫面



▲如同冒險般的邊以會話來進行遊戲。

戰鬥的畫面



▲在原野上，有用鎗也有使用魔法的戰鬥。

使用骰子的戰鬥系統

在桌上型RPG之中，是以擲骰子來決定行動的成功與否的，但是在這款遊戲之中只有在戰鬥之時是使用擲骰子來決定的，不過骰子的使用方法比較特殊！首先是攻擊方，先決定武器及角色的能力後，再擲骰子，只要擲出某個數字以上，就可以攻擊成功！而防禦的一方也可用同樣的方法，來決定防禦力，然後兩者相減就是所受的損傷值。

搖耍骰子……



做判斷



▲以擲骰子的方式來決定攻擊側或防禦側，多怪異的戰鬥系統。得點數高時，攻擊威力可增爲2～3倍。

在『影』世界中奮鬥不懈的主人公們

在重玩的時候，同一武鬥家可以假想敵的身份出場。

六堂



戰鬥時頭腦非常冷靜且奮戰到底的人。已辭掉現在工作而四處飄泊。有一位失敗已久的弟弟。

紫雲



冷靜沈著。在不必要時絕不說話。常戴著太陽眼鏡，表情就像畫面般的冷酷。

瑪歐



具有可看到精靈且借用其力施展魔術的能力。是位很有好奇心且很喜坎極漂亮物品的人。

D頭



態度和氣但淘氣的青年。是電腦空間學的一名專家，有關電腦之事絕難不倒他。

21世紀的世界和「東京」

在21世界初，現實世界有了很大的變化。原因為傳說中被稱為淘氣鬼和橡樹的“科技生化人造人”誕生了。於是魔法和魔法師重新在“世界”中覺醒。再者，藉著肉體改造而提高飛躍能力的“科技生化加強術”技術被開發了出來。和程式一體化和傳送意識到電腦的“瘋狂傳送程式”都出現在世上……，魔法和各技術充斥在世界各處。也因如此，衍生出許多的問題。比如引起了科技生化人造人和人類衝突感和大型企業對立。於是平世界被捲入了黑影之中。然而在黑影中誕生了特殊的人物，他們是會使用魔法且知悉各種技術的能人，名為「SHADOW RUNNER」。

追殺精靈

遊戲共分爲7章的故事，而第一章的故事是以在涉谷發生的連續殺人事件爲發端！而主角原本是涉谷街頭的偵探，接受街頭混混頭目的委託，前去調查犯人“侍”的下落，於是故事就此展開！



▶接受打倒精靈犯人請託的主人公「六堂」。



▶一路的追趕敵人，來到地方好像是橫浜。

LUNER～さんぽする～

銀河之星



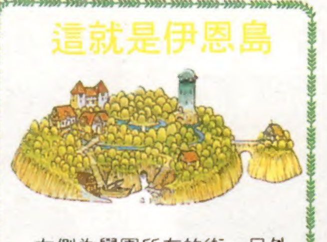
一款可愛有趣的ＧＧ版ＲＰＧ電玩遊戲。此新作遊戲主角由４位美少女擔綱。在冒險旅程中，你將化身為這些美少女，進行多達13章的精采遊戲。於過程中，你得不斷的學習魔法，以便應用於和怪物戰鬥，才有可能順利的過關。

●廠商／GAME ARTS ●發售日／96年１月12日●價格／￥5800

可愛又有趣的GG版「銀河之星」!!

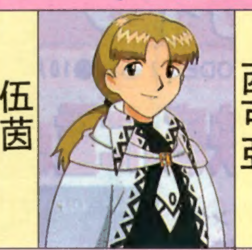
此款最新版的銀河之星，和以往的舊作品內容有點不同。主要不同點為，此次遊戲主角全是美少女。故事大綱是以美少女自入學魔法學園至畢業為止為主軸。遊戲內容，故設計有13章之多，且章章精采好玩。

這就是伊恩島



左側為學園所在的街。另外只有小港和塔的小島。

今次的女主角們



伍茵：雖具有魔法才能，因為對人毫無戒心，故常被人利用的女孩。

西可亞：行動積極的獸人族女孩。為了某理由進入魔法學園內上學。



蕾娜：和艾莉一同入學的14歲少女。好吃且有著夢、希望和好奇心。

艾莉：為學習新知而進入學園上學。但卻遇上了些不可思議之事。

屋內

▼在建築物內賣有各種商品。另外有５樓高的學園和有地下室的房舍。



迷宮

▲迷宮中藏有寶箱，可取得寶物。遊戲中有複雜的迷宮設計。

戰鬥

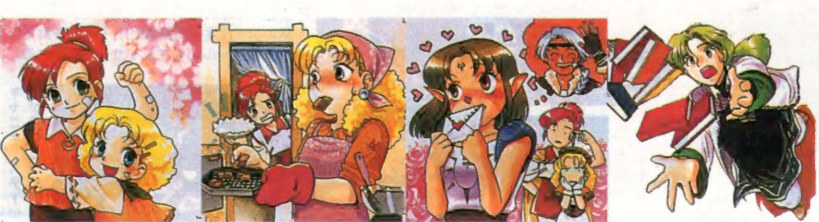
▼迷宮中遇上敵人就會進入戰鬥畫面。在畫面中可操作游標，看到敵之ＨＰ值。



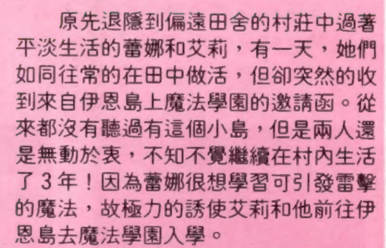
◀是某城的市中心畫面。活動區域亦非常的廣。

街上

◀以學校為中心衍生的居住在附近。家和商店。學園的老師也



故事概要



原先退隱到偏遠田舍的村莊中過著平淡生活的蕾娜和艾莉，有一天，她們如同往常的在田中做活，但卻突然的收到來自伊恩島上魔法學園的邀請函。從來都沒有聽過有這個小島，但是兩人還是無動於衷，不知不覺繼續在村內生活了３年！因為蕾娜很想學習可引發雷擊的魔法，故極力的誘使艾莉和他前往伊恩島去魔法學園入學。

但是，當她們到達伊恩島時，卻發現島上空無一人，到底島上發生了什麼事呢？這群女孩未來命運又會如何呢？

